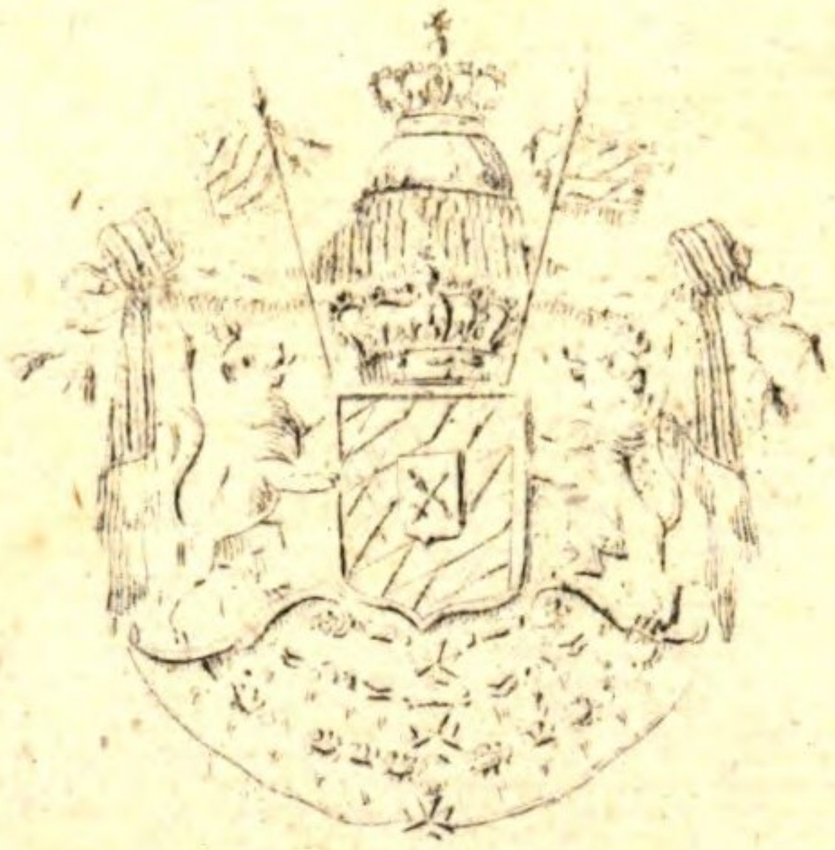
Gymn. 43 d (2



BIBLIOTHECA
REGIA
MONACENSIS.

<36609386460013

<36609386460013

Bayer. Staatsbibliothek

Codex
der
Schachspielkunst,
nach den
Musterspielen und Regeln
der
größten Meister,

in einer
für die Erleichterung des Selbstunterrichts
bequemen Bezeichnungsart und Anordnung
entworfen

von

Johann Friedrich Wilhelm Koch,
Königl. Preuß. Superintendenten und Domprediger
in Magdeburg.

Zweyte, gänzlich umgearbeitete und starkvermehrte Ausgabe.

Zweyter Theil.

Nebst einem Anhang, enthaltend das Schachspiel unter Drey und Vier Spielern — und des Hieronymus Vida Scachias, lateinisch und deutsch.

Magdeburg,
bey Wilhelm Heinrichshofen. 1814.

40 Bq

Germ. 43 d/2

BIBLIOTHECA
REGIA
MONACENSIS.

Vorrede.

Zu diesem zweyten Theile, dessen frühere Erscheinung durch das, — Gott sey Dank! — endlich beendigte blutige Kriegsspiel unsrer Zeit behindert wurde, habe ich folgende Bemerkungen voranzuschicken:

1. Um den sechsten Abschnitt, welcher die methodischgeordneten Spielendungen enthält, und der, wie man sieht, sehr reich geworden ist, hat sich außer denen, auch in dem Verzeichniß Seite 96. genannten Beförderern dieses Werks, Herrn Prof. Wildt in Cassel, Herrn Doctor Martinsen in Lüneburg, Herrn Burgemeister Eric Noren zu Wimmerby in Schweden und dem schon in der Vorrede des Ersten Theils erwähnten Herrn Zoega de Manteuffel in Leipzig, auch der Herr H. C. Albers in Lüneburg sehr verdient gemacht, welchem ich nicht nur die Mittheilung des in dem Ersten Abschnitt des meinigen epitomirten Werks verdanke (siehe Ersten Theil, Seite 46. Anm.); sondern auch für den sechsten Abschnitt theils gehaltreiche Anmerkungen zu den Spielendungen des Stamma (siehe Ersten Theil Seite 42); theils einige von den 18 ohne Bezeichnung ihres Verfassers aufgenommenen Spielendungen selbst. Ich statte ihm dafür öffentlich meinen Dank ab.

2. Das über die Spielendungen angehängte Register war mir sehr nothwendig, zu entwerfen, um nicht ein Spiel mehr als Einmal aufzunehmen. Oft hatte ein Verfasser, um sein Plagiat zu verstecken, die Stellung der Weißen den

Schwarzen gegeben und umgekehrt, wodurch, aber nur scheinbar, ein ganz anderes Spiel entstanden war. Eben diesen Nutzen kann es dem Leser gewähren, wenn er neue Spielendungen, besonders von der Classe der Merkwürdigen und Bedingten, erhält, um ohne Mühe auszumitteln, ob sie nicht schon in diesem Codex vorhanden sind.

3. Die Mittheilung des Meistergedichts des Hieronymus Vida hat schon in der frühern Ausgabe bey dem gebildetern Theile der Schachspielfreunde so vielen Beyfall gefunden, daß ich es nicht nur in diese wieder aufgenommen, sondern deren Uebersetzung auch an vielen Stellen zum Theil unter der Beyhülfe mehrerer Literaturfreunde berichtigt, und dem Original gegenüber gestellt habe, um die Vergleichung Beyder zu erleichtern.

4. Das angehängte Verzeichniß der Druckfehler und Verbesserungen ist leider sehr stark geworden. Diese fallen nicht der Druckerey zur Last, — denn ich muß die Sorgfalt und Geschicklichkeit des Setzers Herrn Cöler öffentlich rühmen, — sondern sowohl der Schwierigkeit, ein solches aus so vielen und vielerley Zeichen zusammengesetztes Werk ohne Irrthum zu schreiben und abzuschreiben, als auch meiner Amtslage, die mir unter überhäuften ernstern Geschäften nur selten verstattete, ohne Unterbrechung daran zu arbeiten. Desto sorgfältiger aber sind in der langen Muße, welche mir Magdeburgs Blockade gegeben hat, diese Fehler aufgesucht und angezeigt, welche ich den Leser bitten muß, vor dem Gebrauche des Werks zu verbessern.

Geschrieben im Juny 1814.

K.

V.

Gambitspiele.

Nach Gustavus Selenus, dem Pariser Club, Philidor und Greco.

V.

Gambitspiele.

A. Nach G. Selenus.

131. Spiel.

Weiß.		Schwarz.
1.	E2 - E4	E7 - E5
2.	F2 - F4	E5 - F4 †
3. Sr.	G1 - F3	Sr. G8 - F6
4.	E4 - E5	D. [D8 - E7]

Oder Sr. F6 - H5. Siehe II. Veränderung.

5. D.	D1 - E2	Sr. [F6 - D5]

Um ihn zu retten und seinen Bauer F4 zu beschützen. — Oder er zieht Sr. F6 - H5. Siehe I. Veränderung.

6.	C2 - C4	Sr. D5 - B4

Um damit aus C2 Schach zu bieten, und meinen Thurm zu rauben.

7.	D2 - D4	G7 - G5

Zur Abwehrung dieses Schachs, und zum Angriff seines Bauers F4 durch den Läufer C1.

8.	H2 - H3	D7 - D6
9. S.	B1 - C3	

Denn ich darf den Bauer D6 nicht nehmen, weil der S. sonst, nach Verwechselung der Königinnen, durch den Zug Sr. B4 - C2 seine Absicht doch erreichen würde.

10.	H3 - G4 †	L. C8 - G4 †
11. D.	E2 - E4	G5 - G4

Um sie zu retten, und den Platz C2 beobachtet zu halten.

[F7 - F5]

Oder L. G4 - F3†. Siehe III. Veränderung.

12. D. E4 - F4† L. G4 - F3†

Oder Sr. B4 - C2*, um meinen Thurm zu erobern.

13. G2 - F3† D6 - E5†

14. D. F4 - F5† E5 - D4†*

15. S. C3 - E2

Um diesen Springer zu retten.

D4 - D3

16. D. F5 - H5* K. E8 - D7

Zöge er den König auf D8, so würde ich L. C1 - G5 ziehn und endlich seine Königin gewinnen; — oder bedeckte er ihn mit D. E7 - F7, so würde folgen:

17. D. H5 - F7† K. E8 - F7†

18. S. E2 - D4 ꝛc. — und würde ich ein gutes Spiel haben.

17. Lr. F1 - H3* K. D7 - C6

Zöge er ihn auf D6, so würde er in noch wenigern Zügen mat seyn. Denn ich würde dann mit L. C1 - F4 von neuem Schach bieten, und da es ihm nichts helfen könnte, D. E7 - E5 zu ziehn, so müßte er seinen König auf C6 rücken und würde durch den Zug D. H5 - B5 mat seyn.

18. D. H5 - B5* K. C6 - D6

19. L. C1 - F4* D. E7 - E5

20. D. B5 - E5†* K. D6 - C6

21. D. E5 - B5‡

I. Veränderung.

Weiß.	Schwarz.
5. - -	Sr. F6 - H5
6. S. B1 - C3	C7 - C6

Um das Vordringen meines Springers C3 auf seine Königin zu verhüten.

7. S. C3 - E4	D7 - D5

Um seinen Steinen Luft zu machen.

8. S. E4 - D6*	K. E8 - D7
9. S. D6 - C8†	K. D7 - C8†
10. G2 - G4	

Ich gewinne den Springer und durch den Zug D2 - D4 das Spiel.

II. Veränderung.

Weiß.	Schwarz.
4. - -	Sr. F6 - H5
5. D2 - D4	G7 - G5

6. Sr. F3 - D2

Um meiner Königin freyes Spiel auf den feindlichen Springer zu geben.

Sr. H5 - G7

7. Sr. D2 - E4

Um meinem Läufer Freyheit zu schaffen.

Lr. F8 - E7

Um zu verhindern, daß mein Springer aus F6 nicht Schach biete.

8. H2 - H4 Sr. G7 - E6

9. D4-D5 Sr.E6-C5

Zum Angriff auf meinen Springer.

10. Sr.E4-C5†

Ich würde auch mit dem Zuge S. B1-C3 ein gutes Spiel bekommen haben.

Lr. E7-C5†

11. D. D1-H5 Lr. C5-D4

12. H4-G5† Lr. D4-E5†

13. G5-G6

Zum Angriff auf seinen Läufer.

D. D8-E7

14. G6-F7†* K. E8-F8

15. Lr. F1-E2

Um theils das Schachbieten zu verhindern, wenn sein Läufer E5 gezogen wird; theils meinen Thurm H1 zu retten; theils endlich die Linie F frey zu machen, auf welche mein Thurm in der Folge gezogen werden soll.

III. Veränderung.

Weiß.	Schwarz.
11. - -	L. G4-F3
12. G2-F3†	D6-E5†
13. S. C3-D5	D. E7-D6
14. D4-E5†	D. D6-D8

Um den Zug S. D5-C7* zu verhüten.

15. S. D5-F6*

Ich gewinne einen Bauer und das Spiel.

---

132. Spiel.

Weiß.	Schwarz.
1. E2-E4	E7-E5
2. F2-F4	E5-F4†
3. Lr. F1-C4	Sr.[G8-F6]

Oder D. D8-H4*, siehe II; — oder C7-C6, siehe VII; — oder F7-F5, siehe VIII. Veränderung.

4. D. D1-F3 Lr. F8-C5

Zieht er dafür D. D8-E7, so ist die Folge des Spiels:

5. S. B1-C3 G7-G5

6. H2-H4 womit ich gewinne.

5. C2-C3 Lr. C5-G1†

Wenn er statt dessen G7-G5 zieht, so sind die folgenden Züge:

6. D2-D4 Lr. C5-B6

7. H2-H4, womit ich ein gutes Spiel habe.

6. Tr. H1-G1† G7-G5

7. E4-E5 Sr.F6-G8

8. D2 - D4 D. D8 - E7
9. G2 - G3 F4 - G3†
10. Tr. G1 - G3† H7 - H6
11. [H2 - H4]

Dies ist ein noch besserer Zug, als D. F3 - H5. Siehe I. Veränderung.

F7 - F6

Denn durch den Zug G5 - H4† würde er meinem Thurm freyes Spiel geben.

12. D. F3 - H5* K. E8 - D8
13. Lr. C4 - G8† Tr. H8 - G8†
14. D. H5 - H6† D7 - D6

Um seinem Könige Luft zu machen.

15. D. H6 - F6† D. E7 - F6†
16. E5 - F6† Tr. G8 - E8*
17. K. E1 - F2 G5 - H4†
18. Tr. G3 - G7 L. C8 - E6
19. L. C1 - G5

Um ein verdecktes Schach zu geben.

Tr. E8 - F8

20. S. B1 - D2

Um meinen Thurm A1 frey zu machen.

S. B8 - D7

21. T. A1 - E1 L. E6 - F7

Um diesen Läufer und das Spiel nicht sogleich zu verlieren.

22. T. E1 - E7 L. F7 - E8
23. F6 - F7 S. D7 - B6
24. F7 - E8D†* Tr. F8 - E8†
25. T. E7 - E6* K. D8 - C8
26. T. E6 - E8†‡

I. Veränderung.

Weiß.	Schwarz.
11. D. F3 - H5	Sr. G8 - F6
12. D. H5 - F7†*	D. E7 - F7†
13. Lr. C4 - F7†*	K. E8 - F7†
14. Tr. G3 - F3	

Dieser Zug hält den feindlichen Springer gefangen und wird ihn leicht erobern.

II. Veränderung.

Weiß.	Schwarz.
3. - -	D. D8 - H4*
4. K. E1 - F1	[D7 - D6]

Oder Lr. F8 - C5, siehe III; — oder G7 - G5, siehe IV; — oder zum Angriff meines Bauers E4, Sr. G8 - F6, siehe V. Veränderung.

5. Sr. G1 - F3	D. H4 - G4
6. K. F1 - F2	

Um meiner Königin den Schutz des Thurms zu geben.

Sr. G8 - F6

7. Tr. H1 - E1

Um meinen Bauer E4 gegen diesen Angriff zu schützen. Ich habe überhaupt eine gute Stellung.

III. Veränderung. (II.)

Weiß.	Schwarz.
4. - -	Lr. F8 - C5
5. D2 - D4	

Um nicht durch seinen Zug D. H4 - F2 schon mat zu werden.

Lr. C5 - B6

6. Sr. G1 - F3	D. H4 - F6

Wenn er statt dessen D. H4 - G4 zieht, so biete ich mit Lr. C4 - F7† Schach, und erobere, wenn er mit dem Könige den Läufer gewonnen hat, durch Sr. F3 - E5* seine Königin und gewinne.

7. E4 - E5	D. F6 - F5

Zieht er dafür D. F6 - C6, so muß ich dagegen D. D1 - E2 ziehn.

8. Lr. C4 - D3	D. F5 - G4
9. H2 - H3	D. G4 - G3
10. S. B1 - C3	

Um zum Angriff seiner Königin zu kommen.

Lr. B6 - D4†

11. S. C3 - E4	D. G3 - G6

Um den Angriff meines Springers aus F6 auf König und Königin zu verhüten.

12. S. E4 - F6*

Ich erbeute mit dem Läufer D3 seine Königin, oder den Bauer E5, und gewinne.

IV. Veränderung. (II.)

Weiß.	Schwarz.
4. - -	G7 - G5
5. Sr. G1 - F3	D. H4 - H5
6. D2 - D4	Sr. G8 - F6

Zum Schutz seiner Königin und zum Angriff auf meinen Bauer E4.

7. D. D1 - E2	S. B8 - C6
8. E4 - E5	Sr. F6 - G4
9. S. B1 - C3	Lr. F8 - E7
10. S. C3 - B5	

Um hernach durch S. B5 - C7†* seinen Thurm zu erbeuten.

Lr. E7 - D8

Um dies zu verhindern.

11. D4 - D5	S. C6 - A5
12. K. F1 - G1	

Um in der Folge meinen Thurm unterstützen zu können.

D. H5 - H6

Um zu verhüten, daß sie nicht gefangen werde.

13. H2 - H3	Sr. G4 - E3

Ich habe eine gute Stellung.

V. Veränderung. (II.)

Weiß.	Schwarz.
4. - -	Sr. G8 - F6
5. Sr. G1 - F3	D. H4 - H5
6. D. D1 - E2	

Zum Schutz des Bauers E4.

G7 - G5

7. Sr. [F3 - E5]

Dies ist ein schlechter Zug. Denn er zieht die Verwechselung der Königinnen und den Verlust des Spiels nach sich.

Ein viel besserer Zug wäre D2 - D4.

Siehe VI. Veränderung.

D. H5 - E2†*
8. K. F1 - E2† D7 - D6
9. Sr. E5 - F7† D6 - D5
10. Sr. F7 - H8† D5 - C4†

Der S. gewinnt den Springer und das ganze Spiel.

VI. Veränderung. (V.)

	Weiß.	Schwarz.
7.	D2 - D4	D7 - D6
8.	E4 - E5	D6 - E5†
9.	D. E2 - E5†*	Lr. F8 - E7

Um seinen Springer nicht zu verlieren.

10. D. E5 - C7†

Ich werde gewinnen.

VII. Veränderung.

	Weiß.	Schwarz.
3.	- -	C7 - C6
4.	D2 - D4	

Zum Angriff auf seinen Bauer F4.

D7 - D5

5.	E4 - D5†	C6 - D5†
6.	Lr. C4 - B5*	S. B8 - C6
7.	L. C1 - F4†	D. D8 - A5*
8.	S. B1 - C3	

Um meinen König und den Läufer B5 zu decken.

Lr. F8 - B4

9. Lr. B5 - C6†* B7 - C6†

Der S. hat ein gutes Spiel.

VIII. Veränderung.

	Weiß.	Schwarz.
3.	- -	F7 - F5
4.	[E4 - F5†]	

Oder Lr. C4 - G8†. Siehe IX. Veränderung.

D. D8 - H4*

5. K. E1 - F1 F4 - F3

Um seiner Königin freyes Spiel auf meinen Läufer zu geben.

6. Lr. C4 - D5

Wenn ich Lr. C4 - G8† zöge, so würde der S. mit F3 - G2† Schach bieten, und, wenn ich dann mit dem Könige schlüge, durch Tr. H8 - G8† sein Spiel wohl anordnen.

F3 - G2†*

7. Lr. D5 - G2† D. H4 - F4*
8. D. D1 - F3

Und beschütze zugleich meinen Bauer F5.

D. F4 - F3†

9.	Lr. G2 - F3†	D7 - D6
10.	D2 - D3	Sr. G8 - H6

Denn, wenn er L. C8 - F5† gezogen hätte, so würde mein Läufer F3 ihm den Bauer B7 und den Thurm A8 rauben.

11.	L. C1 - H6†	G7 - H6†
12.	S. B1 - C3	C7 - C6
13.	T. A1 - E1*	K. E8 - D8

Deckte er den König durch Lr. F8 - E7, so würde ich F5 - F6 ziehn und seinen Läufer ungehindert nehmen.

14. F5 - F6 S. B8 - D7
15. F6 - F7 S. D7 - E5

Um den Bauer F7 und den Läufer F3 zugleich anzugreifen.

16. Lr. F3 - H5 L. C8 - E6
17. D3 - D4 L. E6 - F7†
18. D4 - E5† L. F7 - H5†
19. E5 - D6† Lr. F8 - D6†
20. S. C3 - E4 Tr. H8 - F8*
21. S. E4 - F2 Lr. D6 - C5
22. Sr. G1 - H3 L. H5 - G4

Ich bin jetzt in einer übeln Lage. Denn ziehe ich Tr. H1 - G1, so ist die Folge:

23. - - L. G4 - H3†*
24. K. F1 - E2 Tr. F8 - F2†*
25. K. E2 - D1 Tr. F2 - F8,

wodurch der S. nicht nur meinen Thurm G1 angreift, sondern mir auch mit zwey Läufern überlegen bleibt.

Oder ziehe ich K. F1 - E2, so bietet der S. mit L. G4 - H3† Schach, und, wenn ich dann K. F1 - E2 gezogen habe, durch Tr. F8 - F2† aufs neue Schach und gewinnt.

Oder ziehe ich K. F1 - G1, so wird der S. mit L. G4 - F3 meinen Thurm gewinnen.

Oder endlich ziehe ich gar Sr. H3 - G1, so werde ich durch Tr. F8 - F2† sogleich mat.

XI. Veränderung. (VIII.)

Weiß.	Schwarz.
4. Lr. C4 - G8†	D. D8 - H4*
5. G2 - G3	

Ziehe ich dafür K. E1 - F1, so wird er mir Tr. H8 - G8† sein Spiel gut anordnen.

F4 - G3†

6. Lr. G8 - D5

Um aus der Gefahr zu kommen und zu verhüten, daß er nicht durch D. H4 - E4† einen Bauer erbeute, Schach gebe und meinen Thurm gewinne.

G3 - H2†*

Oder besser G3 - G2*, womit er meinen Thurm gewinnt und einen Springer bekommen kann.

7. K. [E1 - F1]

Oder K. E1 - E2. Siehe XI. Veränderung.

H2 - G1† S.

8. K. F1 - G1†

Wenn ich dafür Tr. H1 - G1† ziehe, so wird er mit F5 - E4† das Spiel gewinnen, da mein König jedem Angriffe blos steht.

Oder ich kann auch seine Königin mit Tr. H1 - H4† rauben.

D. H4 - G3*

Denn auf G4 würde sie eine Verwechselung der Königinnen veranlassen.

9. K. G1 - F1 F5 - E4†
10. Lr. D5 - E4† D7 - D5

11. Lr. [E4 - G2]

Nicht aber Lr. E4 - D5†. Denn sonst würde ich dem Schach und dem Verlust meines Thurms nicht entgehen. —

Auch nicht Lr. E4 - F3. Siehe X. Veränderung.

L. C8 - G4

12. D. D1 - E1* D. G3 - E1†*

13. K. F1 - E1† L. G4 - E6

Der S. gewinnt.

X. Veränderung. (IX.)

Weiß.	Schwarz.
11. Lr. E4 - F3	L. C8 - H3*
12. K. F1 - E2	D. G3 - E5*
13. K. E2 - F2	

Nicht aber K. E2 - D3. Denn der S. bietet sogleich mit L. H3 - F5 wieder Schach. Wenn ich auch das Schach mit L. F3 - E4 bedecke, so zieht er von neuem D. E5 - E4†*, und setzt mich, nachdem ich mit dem König auf C3 gewichen bin, durch D. E4 - C4 mat.

Lr. F8 - C5*

14.	D2 - D4	Lr. C5 - D4†*
15.	L. C1 - E3	Lr. D4 - E3†*
16.	K. F2 - E1	

Wenn ich K. F2 - E2 ziehe, so bietet er mit Lr. E3 - D4 von neuem Schach, und setzt, wenn ich de 1 König auf D3 gerückt habe, mit D. E5 - E3 mat.

D. E5 - G3*

17.	K. E1 - E2	D. G3 - F2*
18.	K. E2 - D3	L. H3 - F5*
19.	K. D3 - C3	Lr. E3 - D4*
20.	K. C3 - B3	

Denn den Zug D. D1 - D4† darf ich nicht thun, weil sonst seine Königin meinen Läufer nehmen, Schach bieten und auch meinen Thurm rauben würde.

L. F5 - C2†*

21. K. B3 - B4

Ziehe ich statt dessen K. B3 - A3, so zieht er L. C2 - D1†, und, wenn ich, um nicht gleich durch D. F2 - B2† mat zu werden, S. B1 - D2 dagegen gezogen habe, so wird er mich durch L. D1 - F3† bald besiegen.

Oder wenn ich D. D1 - C2† ziehe, so bietet er mit D. F2 - F3† Schach, und ich werde durch S. B1 - C3 zwar den Angriff der feindlichen Königin auf meinen Thurm H1 vereiteln, aber doch das Spiel verlieren.

L. C2 - D1†

22.	Lr. F3 - D1†	D. F2 - B2†*
23.	Lr. D1 - B3	S. B8 - A6*

Der S. gewinnt meinen Thurm und das Spiel.

XI. Veränderung. (IX.)

Weiß.	Schwarz.
7. K. E1 - E2	D. H4 - G4*
8. Sr. G1 - F3	F5 - E4†
9. Tr. H1 - H2†	E4 - F3†*
10. Lr. D5 - F3†	D. G4 - E6*
11. K. E2 - F1	

Ich muß verlieren.

133. Spiel.

Weiß.	Schwarz.
1. E2 - E4	E7 - E5
2. F2 - F4	Sr. G8 - F6
3. S. B1 - C3	

Wenn ich statt dessen F4 - E5† ziehe, so zieht er Sr. F6 - E4†, aber ich erhalte durch Sr. G1 - F3 eine gute Stellung.

E5 - F4†

4. D2 - D4

Zum Angriff seines Bauers F4 durch meinen Läufer.

Lr. F8 - B4

Um meinen Springer gefangen zu halten.

5. Lr. F1 - D3

Zum Schutz meines Bauers E4, wenn etwa mein Springer C3 genommen wird.

D. D8 - E7

Auch zum Angriff meines Bauers E4.

6. D. D1 - E2

Zum Schutz desselben.

S. B8 - C6

Zum Angriff meines Bauers D4.

7. Sr. [G1 - F3]

Zu dessen Schutz. — Oder ich ziehe E4 - E5. Siehe XII. Veränderung.

G7 - G5

8.	D4 - D5	S. C6 - E5†
9.	Sr. F3 - G5†	Sr. F6 - D5†
10.	E4 - D5†	D. E7 - G5†
11.	G2 - G3	K. E8 - D8

Um seinen Springer E4 frey zu machen. Denn F4 - G3† darf er nicht ziehen, weil er dadurch seine Königin einbüßen würde.

12.	L. C1 - F4†	S. E5 - D3†*

Um diesen Springer nicht umsonst zu verlieren.

13.	D. E2 - D3†	Tr. H8 - E8*
14.	K. E1 - D2	D. G5 - G6

Um die Königinnen zu verwechseln.

15.	T. A1 - E1	D. G6 - D3†*
16.	K. D2 - D3†	Lr. B4 - E7

Wenn er D7 - D6 dafür zieht, so ist die Folge:

17.	T. E1 - E8†*	K. D8 - E8†
18.	Tr. H1 - E1*	K. E8 - D7

19. L. F4 - G5, womit ich eine gute Stellung bekomme.

17. T. E1 - E7†

Auch könnte ich T. E1 - E3 ziehn, um meine Thürme hinter einander zu bringen.

Tr. E8 - E7†

18. L. F4 - G5

Um seinen Thurm gefangen zu halten.

K. D8 - E8

Um denselben zu befreyen.

19. L. G5 - E7† K. E8 - E7†

20. Tr. H1 - E1* K. E7 - D8

21. S. C3 - E4 C7 - C6

Um seinem Könige Raum zu geben.

22. D5 - D6

Um den Bauer D7 einzusperren.

K. D8 - E8

Damit ich weder durch S. E4 - F6 seinem Könige den Weg versperren, noch mit Tr. E1 - E8 mat setzen könne.

23. S. E4 - F6* K. E8 - F8

24. Tr. E1 - E8* K. F8 - G7

25. S. F6 - H5* K. G7 - H6

26. Tr. [E8 - E5]

Meinem Springer zum Schutz. — Oder ich ziehe auch G3 - G4. Siehe VIII. Veränderung.

F7 - F6

27. Tr. E5 - F5 K. H6 - G6

28. G3 - G4 H7 - H6

29. H2 - H4 B7 - B6

Um seinen Steinen Luft zu machen.

30. Tr. F5 - F6†* K. G6 - H7

31. G4 - G5 L. C8 - A6*

32. K. D3 - D2

Auf ein schwarzes Feld, um für immer den Nachstellungen des feindlichen Läufers zu entgehen.

[H6 - G5†]

Dies ist der einziggute Zug für ihn in seiner Lage. Denn zöge er T. A8 - G8, so wäre er sogleich Tr. F6 - H6† mat. Eben so fehlerhafte Züge wären: L. A6 - C4, siehe I; — und C6 - C5, siehe III. Veränderung.

33. H4 - G5† T. A8 - H8

Um demnächst meinen Springer zu rauben.

34. S. H5 - G3 L. A6 - C4

35. S. G3 - F5 K. H7 - G8

36. G5 - G6 T. H8 - H2*

37. K. D2 - C3 L. C4 - D5

Denn den Bauer A2 darf er damit nicht nehmen, weil er sonst durch meinen Zug B2 - B3 eingesperrt würde.

38. K. C3 - D4 T. H2 - D2*

39. K. D4 - E5 T. D2 - E2*

40. K. E5 - F4 T. E2 - F2*

41. K. F4 - G5 T. F2 - G2*

42. K. G5 - H5 T. G2 - H2*

43. S. F5 - H4 K. G8 - G7

Um meinen Thurm anzugreifen.

44. Tr. F6 - F4

Um zugleich meinen Springer zu decken.

T. H2 - E2

Um damit aus E5 Schach zu bieten.

45. S. H4 - F5* K. G7 - G8

Er darf ihn weder auf F6, noch auf F8, ziehn, weil ich durch den Zug S. F5 - G3 Schach bieten und seinen Thurm rauben würde.

46. K. H5 - H6 T. E2 - H2*
47. S. F5 - H4 L. D5 - E6
48. G6 - G7 L. E6 - F7

Weil er sonst durch Tr. F4 - F8 mat würde.

49. Tr. F4 - G4 T. H2 - E2

Um damit hernach aus E6 Schach zu bieten.

50. S. H4 - F5

Um theils meinen Bauer G7 ferner zu beschützen, theils damit aus E7 Schach zu geben.

T. [E2 - H2*]

Oder T. E2 - E6*. Siehe V. Veränderung.

51. K. H6 - G5 L. F7 - E6
52. K. G5 - F6 T. H2 - F2

Um meinen Springer gefangen zu halten.

53. Tr. G4 - G5 T. F2 - H2

Oder er müßte zur Verwechselung der Thürme und des Läufers und Springers Veranlassung geben wollen, in welchem Fall ich einen meiner Bauern mit Hülfe des Königs bald in die Dame führen und dadurch das Spiel gewinnen würde.

54. S. F5 - E7* K. G8 - H7
55. G7 - G8D* L. E6 - G8†

Wenn er dafür K. H7 - H6 zöge, so wäre er durch D. G8 - G7 sogleich mat.

56. S. E7 - G8†

Und verhindert, daß er nicht durch seinen Thurm aus H6 mir Schach geben kann.

T. H2 - F2*
57. K. F6 - E7 T. F2 - E2*
58. K. E7 - F7

Oder ich müßte denn den Bauer D7 rauben und demnächst meinen Bauer zur Königin machen wollen.

T. E2 - F2*
59. S. G8 - F6* T. F2 - F6†

Zöge er dafür seinen König auf H8, so würde er durch Tr. G5-H5, oder durch Tr. G5 - G8, sogleich mat seyn.

60. K. F7 - F6† K. H7 - H6

Zieht er den König auf H8, so ziehe ich dagegen K. F6 - F7, und mache ihn dann, er mag ziehen, was er will, mit Tr. G5 - H5 mat.

61. K. F6 - F5 K. H6 - H7
62. Tr. G5 - G6 K. H7 - H8
63. K. F5 - F6 K. H8 - H7
64. K. F6 - F7 K. H7 - H8
65. Tr. G6 - H6‡

Hätte auch der S. zwischen diesen Zügen zuweilen seine Bauern in Bewegung gesetzt, so konnte ich die meinigen dagegen ziehn und den andern den Weg versperren, ohne seinen König aus der Ecke zu lassen.

I. Veränderung.

Stellung.

W. K. D2 — Tr. F6 — S. H5 — B. A2; B2; C2; D6; G5; H4.

S. K. H7 — T. A8 — L. A6 — B. A7; B6; C6; D7; H6.

	Weiß.	Schwarz.
32.	-	- L. A6 - C4
33.	Tr. [F6 - H6†*]	

Oder G5 - G6*. Siehe II. Veränderung.

		K. H7 - G8
34.	S. H5 - F6*	K. G8 - F7

Zöge er den König auf F8, so würde ich mit Tr. H6 - H8* seinen Thurm erobert haben.

35.	S. F6 - D7†	K. F7 - G7

Denn sonst würde er durch meinen Zug S. D7 - E5 seinen Läufer einbüßen.

36.	S. D7 - E5	L. C4 - D5
37.	D6 - D7	T. A8 - D8
38.	Tr. H6 - F6	

Ich habe ein gutes Spiel.

II. Veränderung. (I.)

Die vorige Stellung. Nur S. L. C4.

	Weiß.	Schwarz.
33.	G5 - G6*	K. H7 - G8
34.	G6 - G7	L. C4 - F7
35.	Tr. F6 - H6†*	

Und zum Schutz meines Springers.

		L. F7 - H5†

Oder auch L. F7 - C4.

36.	Tr. H6 - H8*	

Ich gewinne den Thurm und das Spiel.

III. Veränderung.

Die Stellung der I. Veränder.

	Weiß.	Schwarz.
32.	-	- C6 - C5
33.	G5 - G6*	K. [H7 - G8]

Oder K. H7 - G8. Siehe IV. Veränderung.

34.	Tr. F6 - F7	L. A6 - C4
35.	S. H5 - F6*	K. G8 - H8
36.	Tr. F7 - H7‡	

IV. Veränderung. (III.)

Die Stellung der I. Veränderung. Nur

W. B. G6 statt G5

S. B. C5 statt C6.

	Weiß.	Schwarz.
33.	-	- K. H7 - H8
34.	Tr. F6 - F7	L. A6 - C4
35.	Tr. F7 - H7*	K. H8 - G8
36.	S. H5 - F6*	K. G8 - F8
37.	Tr. H7 - E7	L. C4 - F7
38.	Tr. E7 - F7†‡	

V. Veränderung.

Stellung.

W. K. H6 — Tr. G4 — Sr. F5 —
B. A2; B2; C2; D6; G7.
S. K. G8 — T. E2 — L. F7 —
B. A7; B6; C6; D7.

	Weiß.	Schwarz.
50.	- -	T. E2 - E6*
51.	K. H6 - G5	T. E6 - G6*
52.	K. G5 - F4	T. G6 - G4†*
53.	K. F4 - G4†	L. F7 - A2†
54.	B2 - B3	L. A2 - B1
55.	S. F5 - E7*	K. G8 - G7†

Weil sonst dieser Bauer zur Dame kommen und Schach bieten würde.

56. S. E7 - C6†

Zum Angriff auf A7.

K. G7 - F6

Denn er darf weder A7 - A6 ziehen, weil ich durch S. C6 - B8 zwey seiner Bauern angreifen; — noch mit D7 - C6† meinen Springer nehmen, weil mein Bauer D6 sogleich eine Königin werden würde.

57.	S. C6 - A7†	L. B1 - C2†
58.	B3 - B4	K. F6 - E5
59.	S. A7 - C8	[B6 - B5]

Oder L. C2 - E4. Siehe VII. Veränderung.

60.	K. G4 - G5	L. C2 - E4

Um ihn in der Folge auf B7 zu bringen.

61. S. C8 - A7

Zum Angriff auf B5.

L. E4 - D3

Zum Schutz desselben.

62. S. A7 - C8

Zum Schutz von D6.

K. E5 - D5

63.	K. G5 - F6	K. [D5 - C6]

Oder K. D5 - C4. Siehe VI. Veränderung.

64.	K. F6 - E5	L. D3 - F1
65.	S. C8 - E7*	K C6 - B7

Hätte er aber dafür K. C6 - B6 gezogen, so würde er sich länger geschützt haben und es würde dann ein unentschiedenes Spiel geworden seyn. Auf diesen Fall hätte ich meinen Springer auf E7 etwas stehen lassen, und meinen König auf D8 hinspielen müssen.

66.	K. E5 - D5	L. F1 - G2*
67.	K. D5 - C5	K. B7 - A6

68. S. E7 - G8

Ich bringe diesen Springer, der S. mag ziehen, was er will, nach und nach auf die Felder F6, — E8, — und C7, woselbst ich Schach biete; und werde, wenn der S. seinen König auf A7 gerückt hat, durch S. C7 - B5†* bald einen meiner Bauern zur Königin machen, und das Spiel gewinnen.

VI. Veränderung. (V.)

Stellung.

W. K. F6 — Sr. C8 — B. B4; D6.
S. K. D5 — L. D3 — B. B5; D7.

Weiß.	Schwarz.
63. - -	K. D5-C4
64. K. F6-E7	L. D3-F5
65. S. C8-B6*	K. C4-B4†
66. S. B6-D7†	L. F5-H3

Durch L. F5-D7† würde er seinen Läufer verlieren, und meinem Bauer D6 den Gang zur Dame öffnen.

67. S. D7-E5	K. B4-C5
68. D6-D7	

Um dem Spiele ein Ende zu machen.

L. H3-D7†

69. K. E7-D7†	K. C5-D5

Zöge er B5-B4, so würde er durch meinen Gegenzug S. E5-D3* diesen Bauer verlieren.

70. S. E5-C6	K. D5-C5
71. K. D7-C7	K. C5-D5
72. S. C6-B4*	K. D5-C4
73. S. B4-A6	K. C4-D5
74. K. C7-B6	K. D5-C4

Denn sonst verliert er seinen Bauer.

75. K. B6-A5

Ich gewinne zwar den Bauer, aber das Spiel bleibt doch unentschieden.

VII. Veränderung. (V.)

Stellung.

W. K. G4 — S. C8 — B. B4; D6.
S. K. E5 — L. C2 — B. B6; D7.

Weiß.	Schwarz.
59. - -	L. C2-E4
60. K. G4-G5	L. E4-B7
61. S. C8-B6†	K. E5-D6†
62. K. G5-F4	L. B7-C6
63. K. F4-E3	K. D6-C7

Zum Angriff auf meinen Springer.

64. S. B6-D7†	

Um das Spiel zu endigen.

L. C6-D7†

65. K. E3-D4	

Meinem Bauer zur Hülfe.

K. C7-B6

66. K. D4-C3	K. B6-B5

Das Spiel bleibt unentschieden, weil ich meinen Bauer nicht in die Dame führen kann.

VIII. Veränderung.

Stellung.

W. K. D3 — Tr. E8 — S. H5 — B. A2; B2; C2; D6; G3; H2.
S. K. H6 — T. A8 — L. C8 — B. A7; B7; C6; D7; F7; H7.

Weiß.	Schwarz.
26. G3 - G4	B7 - B6

Um mit dem Läufer Schach zu bieten.

27. K. D3 - E3

Um dies zu verhindern.

K. H6 - G5

Um den Bauer zu rauben.

28. K. [E3 - F3]

Oder Tr. E8 - G8*. Siehe IX. Veränderung.

C6 - C5

Um hernach mit dem Läufer Schach zu bieten.

29.	K. F3 - G3	L. C8 - B7
30.	H2 - H4*	K. G5 - G6
31.	Tr. E8 - E5	F7 - F6
32.	Tr. E5 - F5	T. A8 - F8

Zieht er L. B7 - E4, so ist er durch Tr. F5 - F6† mat.

33.	S. H5 - F4*	K. G6 - G7
34.	Tr. F5 - H5	L. B7 - E4

Zum Angriff auf C2.

35.	C2 - C3	F6 - F5
36.	G4 - G5	T. F8 - F7
37.	S. F4 - H3	K. G7 - F8
38.	K. G3 - F4	L. E4 - D5

Zum Angriff auf A2.

39.	A2 - A3	L. D5 - E6
40.	K. F4 - E5	L. E6 - C4
41.	S. H3 - F4	

Um zu verhindern, daß er nicht durch L. C4 - E2 meinen Thurm angreife.

L. C4 - B3

Weil er diesen Angriff nun aus D1 zu thun gedenkt.

42.	Tr. H5 - H6	L. B3 - D1
43.	G5 - G6	H7 - G6†

Denn wenn er T. F7 - G7, und ich G6 - H7†, dagegenzöge, so wird er entweder seinen Thurm verlieren, oder zugeben müssen, daß mein Bauer zur Dame komme.

44.	Tr. H6 - G6†	T. F7 - H7

Zum Angriff auf H4.

45. Tr. G6 - G5

Um ihn zu verleiten, es zu thun, wodurch ich nun durch S. F4 - G6* ihm den Thurm rauben würde.

L. D1 - C2

Um den Bauer F5 zu decken.

46.	H4 - H5	T. H7 - F7
47.	S. F4 - G6*	K. F8 - E8
48.	S. G6 - E7	

Zum Angriff auf F5.

F5 - F4

49. Tr. G5 - G2

Zum Angriff auf den Läufer C2.

L. C2 - D3

50.	Tr. G2 - D2	L. D3 - C4
51.	S. E7 - F5	F4 - F3
52.	Tr. D2 - F2	L. C4 - E2
53.	S. F5 - G3	L. E2 - D1
54.	K. E5 - E4	T. F7 - F6

Zum Angriff auf D6.

55.	Tr. F2 - F1	T. F6 - E6*
56.	K. E4 - F4	T. E6 - F6*
57.	K. F4 - E3	T. F6 - D6†

Und vertheidigt seinen Läufer.

58. S. G3 - E4

Ich gewinne den Thurm, oder den Läufer, und das Spiel.

IX. Veränderung. (VIII.)

Die vorige Stellung. Nur W. K. E3 — B. G4 statt G3. S. K. G5 — B. B6 statt B7.

Weiß.	Schwarz.
28. Tr. E8 - G8*	K. G5 - H4

Wenn er dafür den König auf H6 rückt, so werde ich dagegen S. H5 - F6 ziehn, und ihn, wenn er L. C8 - B7 gezogen hat, mit G4 - G5 mat setzen.

29. S. H5 - F4

Um seinem Könige den Weg zu versperren.

[H7 - H5]

Oder, um seinen Thurm auf den meinigen angreifen zu lassen, L. C8 - B7. Siehe XI. Veränderung.

30. S. F4 - H5†		C6 - C5
31. S. H5 - F4		L. C8 - B7

Um seinen Läufer in Thätigkeit zu setzen und zugleich seinen Thurm zu decken.

32. Tr. G8 - G7	T. A8 - E8*
33. K. E3 - F2	T. E8 - E4
34. S. F4 - G2*	K. H4 - H3
35. S. G2 - E3	T. [E4 - G4†]

Oder K. H3 - H4. Siehe X. Veränderung. — Zöge er K. H3 - H2†, so wäre er mit Tr. G7 - H7 sogleich mat.

36. Tr. G7 - G4†

Der S. mag nun ziehen, was er will, so werde ich durch folgende Züge das Spiel gewinnen:

37. Tr. G4 - F4
38. S. E3 - F5
39. Tr. F4 - H4‡

X. Veränderung. (IX.)

Stellung.

W. K. F2 — Tr. G7 — S. E3 — B. A2; B2; C2; D6; G4; H2.
S. K. H3 — T. E4 — L. B7 — B. A7; B6; C5; D7; F7.

Weiß.	Schwarz
35. - -	K. H3 - H4
36. S. E3 - F5*	K. H4 - H3
37. S. F5 - H6	T. E4 - E5

Um zu verhüten, daß ich ihn nicht durch die Züge: Tr. G7 - G5, und Tr. G5 - H5, mat setze.

38. Tr. G7 - H7	L. B7 - E4
39. Tr. H7 - H8	F7 - F6

Um den Thurm auf seiner Stelle zu decken.

40. S. H6 - F7*	K. H3 - G4†
41. S. F7 - E5†*	

Ob ich gleich meinen Springer auch verliere, so gewinne ich doch das Spiel, weil ich seine Bauern mit meinem Thurm rauben, und

meinen Bauer D6 zur Dame führen kann, woran mir der feindliche Läufer nicht hinderlich ist.

XI. Veränderung. (IX.)

Stellung.

W. K. E3 — Tr. G8 — S. F4 — B. A2; B2; C2; D6; G4; H2.

S. K. H4 — T. A8 — L. C8 — B. A7; B6; C6; D7; F7; H7.

Weiß.	Schwarz.
29. - -	L. C8 - B7
30. Tr. G8 - G7	C6 - C5
31. Tr. G7 - H7†*	K. H4 - G4†
32. Tr. H7 - F7†	T. A8 - E8*
33. Tr. F7 - E7	T. E8 - F8

Zöge er T. E8 - E7†*, so würde ich durch D6 - E7† ein sehr gutes Spiel haben, indem ich diesen Bauer sogleich zur Dame führen würde.

34. Tr. E7 - G7*	K. G4 - F5

Zöge er den König auf H4, so würde ich durch S. F4 - G6* ihm seinen Thurm rauben.

35. Tr. G7 - D7†	T. F8 - E8*
36. Tr. D7 - E7	L. B7 - C6

um seinen Thurm zu decken.

37. S. F4 - D5	T. E8 - D8

Denn er darf weder meinen Springer nehmen, weil er dafür seinen Thurm; noch meinen Thurm, weil er durch S. D5 - E7†* denselben Thurm, und wegen des Schachs auch seinen Läufer, einbüßen würde.

38. S. D5 - F4	T. D8 - D6†
39. Tr. E7 - F7*	K. F5 - E5
40. S. F4 - D3*	K. E5 - E6
41. Tr. F7 - A7†	T. D6 - D4

um aus E4 Schach zu bieten.

42. S. D3 - F2	L. C6 - B5
43. Tr. A7 - B7	T. D4 - D6
44. S. F2 - E4	T. D6 - C6
45. S. E4 - C3	L. B5 - C4

um ihn zu retten, und hernach aus D5, oder F1, anzugreifen.

46. B2 - B3	L. C4 - D5
47. S. C3 - A4	

Zum Angriff auf seinen Bauer B6.

	T. C6 - D6

Zum Angriff auf meinen Thurm B7 durch seinen Läufer D5.

48. Tr. B7 - B8	K. E6 - F6
49. S. A4 - B6†	T. D6 - E6*
50. K. E3 - D3	L. D5 - E4*
51. K. D3 - C3	

Ich werde gewinnen, wenn ich den König hinter meine Bauern auf B2 decke, und einen derselben in die Dame führe.

XII. Veränderung.

Weiß.	Schwarz.
7. E4 - E5	S. [C6 - D4†]

Oder, um meinem Bauer E5 zu weichen, und meinen Springer

C3, der bereits von seinem Läufer gefangen gehalten wird, anzugreifen, Sr. F6 - D5. Siehe XIII. Veränderung.

8. E5 - F6† S. D4 - E2†
9. F6 - E7† S. E2 - C3†
10. A2 - A3

Nähme ich den Springer, so würde er mit Lr. B4 - C3†* meinen Thurm erobern.

Lr. B4 - A5

11. L. C1 - D2

Ich raube den Springer, oder Läufer.

XIII. Veränderung. (XII.)

Weiß.	Schwarz.
7. - -	Sr. F6 - D5
8. L. C1 - D2	S. C6 - D4†

Zum Angriff auf meine Königin.

9. S. C3 - D5†	

Zum Angriff auf vier feindliche Steine, E7, C7, B4 und F4.

	D. E7 - H4*
10. G2 - G3	F4 - G3†
11. D. E2 - G2	G3 - H2†*
12. K. E1 - F1	H2 - G1† S

Zöge er dafür Lr. B4 - D2†, so wäre die Folge:

13. Tr. H1 - H2† D. H4 - D8
14. D. G2 - D2†, womit ich einen Stein mehr gewonnen hätte.

13. D. G2 - G1† D. H4 - D8

Denn er kann sie durch keinen andern Zug retten.

14. L. D2 - B4† S. D4 - E6
15. Tr. H1 - H7† Tr. H8 - H7†
16. S. D5 - F6* D. D8 - F6†*

Zöge er G7 - F6†, so wäre er in noch wenigern Zügen mat:

17. D. G1 - G3* S. E6 - F8
18. D. G8 - F8†‡

17. E5 - F6† G7 - G6
18. Lr. D3 - G6† F7 - G6†
19. D. G1 - G6†* Tr. H7 - F7
20. D. G6 - G8* S. E6 - F8

Zöge er Tr. F7 - F8, so würde ich durch folgende Züge eben so leicht gewinnen:

21. F6 - F7* K. E8 - D8
22. L. B4 - F8† ꝛc.

21. T. A1 - E1* K. E8 - D8
22. D. G8 - F7† C7 - C6

um seinem Könige Luft zu machen.

23. L. B4 - D6 S. F8 - E6
24. D. F7 - E7‡

134. Spiel.

Weiß.	Schwarz.
1. E2 - E4	E7 - E5
2. F2 - F4	Lr. F8 - C5
3. Sr. G1 - F3	

Zum Angriff auf seinen Bauer E5. Denn wenn ich dafür F4-E4† gezogen hätte, so würde er mir durch D. D8 - H4* viel schaden.

	D7 - D6
4. F4 - E5†	D6 - E5†
5. Sr. F3 - E5†	D. D8 - H4*
6. G2 - G3	

Wenn ich K. E1 - E2 ziehe, so bin ich durch D. H4 - E4† mat.

	D. H4 - E4†*
7. D. D1 - E2	D. E4 - H1†
8. Sr. E5 - G6*	Sr. G8 - E7
9. Sr. G6 - H8†	L. C8 - H3

Zum Angriff meines Läufers. Er verwechselt Läufer und Königinnen und gewinnt meinen Springer H8 nebst dem ganzen Spiele.

135. Spiel.

Weiß.	Schwarz.
1. D2 - D4	D7 - D5
2. L. C1 - F4	L. C8 - F5
3. C2 - C4	D5 - C4†
4. S. B1 - C3	

Um den Bauer C4 aufzuhalten.

	S. B8 - C6
5. E2 - E4	

Um meinem Läufer F1 für den Angriff seines Bauers C4 Platz zu machen.

	L. F5 - G6
6. D4 - D5	S. C6 - A5

Zum Schutz seines Bauers C4.

7. D. D1 - A4*	C7 - C6

Und beschützt zugleich seinen Springer.

8. B2 - B3	C4 - B3†
9. A2 - B3†	

Um meinen Thurm nachher auf seinen Springer angreifen zu lassen.

	[E7 - E6]

Oder B7 - B6. Siehe I. Veränderung.

10. [D5 - D6]	

Nicht so gut wäre der Zug D. A4 - A5†. Denn der S. würde D. D8 - A5† dagegen ziehn, und (wenn ich darauf mit

T. A1-A5† geschlagen hätte) durch Lr. F8-B4 ein gutes Spiel haben. —

Oder noch besser ziehe ich B3-B4. Siehe V. Veränderung.

B7 - B5

Wenn er mit Lr. F8-D6† schlägt, so werde ich mit L. F4-D6† dagegenschlagen, und, wenn er mit seiner Königin den Läufer wieder geraubt hat, durch D. A4 - A5† Zwey Hauptsteine für Einen erhalten.

11. S. C3 - B5† C6 - B5†
12. Lr. F1 - B5†* S. A5 - C6
13. Lr. B5 - C6†* D. D8 - D7
14. Lr. C6 - D7†* K. E8 - D8
15. Lr. D7 - C6 A7 - A5

Um meine Züge: D. A4 - A5†*, und D. A5 - C7‡, zu verhüten.

16. Lr. C6 - A8† Sr. G8 - F6
17. D. A4 - A5†* K. D8 - E8

Wenn er den König auf C8 zöge, so wäre er durch D. A5 - C7 sogleich mat.

18. Lr. A8 - C6* Sr. F6 - D7
19. D. A5 - A8‡

I. Veränderung.

Weiß.	Schwarz.
9. - -	B7 - B6
10. [D5 - C6†]	

Oder S. B3 - B4. Siehe IV. Veränderung.

S. [A5 - C6†]

Oder E7 - E6, siehe II; — oder A7 - A6, siehe III. Veränderung.

11. D. A4 - C6†* D. D8 - D7
12. D. C6 - A8†* D. D7 - D8

Auch wenn er D. D7 - C8 zöge, wäre er durch D. A8 - C8† mat.

13. Lr. F1 - B5‡

II. Veränderung. (I.)

Weiß.	Schwarz.
10. - -	E7 - E6
11. C6 - C7*	D. D8 - D7

Wenn er K. E8 - E7, oder S. A5 - C6, zöge, so würde er doch seine Königin einbüßen.

12. Lr. F1 - B5

Ich gewinne die Königin.

III. Veränderung. (I.)

Weiß.	Schwarz.
10. - -	A7 - A6
11. T. A1 - D1	D. D8 - C8
12. C6 - C7*	S. A5 - C6
13. D. A4 - C6†*	D. C8 - D7
14. D. C6 - D7†‡	

IV. Veränderung. (I.)

Weiß.	Schwarz.
10. B3 - B4	S. A5 - B7
11. D5 - C6†	S. B7 - D6

12.	E4 - E5	S. D6 - E4
13.	C6 - C7*	D. D8 - D7
14. Lr.	F1 - B5	L. G6 - F5

Um seine Königin zu decken. Denn er darf S. E4 - C3† nicht ziehen, sonst wäre er durch Lr. B5 - D7†; — auch nicht D. D7 - B5†, spielen, sonst ist er durch D. A4 - B5† mat.

15. Lr.	B5 - D7†*	L. F5 - D7†
16. D.	A4 - D7†*	

Wenn ich statt dessen D. A4 - C2 ziehe, um meinen Springer zu decken und den feindlichen Springer anzugreifen, so zieht er zwar S. E4 - C3†; aber ich werde mit D. C2 - C3† leicht gewinnen, da dem S. die Königin fehlt.

		K. E8 - D7†
17. S.	C3 - E4†	K. D7 - C7†
18.	E5 - E6*	K. C7 - D8
19.	E6 - F7†	Sr. G8 - H6
20. L.	F4 - H6†	G7 - H6†
21. T.	A1 - D1*	

Ich werde bald gewinnen, sobald ich nur meinen König hinter meine Bauern gebracht habe. Denn ich habe zwey Springer gegen einen Läufer, und des Gegners Spiel ist eingesperrt und zerrissen.

V. Veränderung.

	Weiß.	Schwarz.
10.	B3 - B4	E6 - D5†
11. S.	C3 - D5†	

Um mit S. D5 - C7* seinen Thurm zu erobern.

		B7 - B5
12. Lr.	F1 - B5†	C6 - B5†
13. D.	A4 - B5†*	D. D8 - D7
14. S.	D5 - C7*	K. [E8 - E7]

Oder K. E8 - D8. Siehe VI. Veränderung.

15. D.	B5 - E5*	K. E7 - D8
16. T.	A1 - D1	D. D7 - D1†*
17. K.	E1 - D1†	Sr. G8 - F6

Um nicht durch D. E5 - E8 sogleich mat zu werden.

18. S.	C7 - A8†	

Ich werde leicht gewinnen.

VI. Veränderung. (V.).

	Weiß.	Schwarz.
14.	- -	K. E8 - D8
15. T.	A1 - D1	

Um nach Verwechselung der Königinnen mat zu setzen.

Sr. G8 - F6

Um dies zu hindern.

16. L. D1 - D7†* Sr. F6 - D7†
17. S. C7 - A8† S. A5 - B3
18. L. F4 - C7* K D8 - E8

Denn zöge er K. D8 - C8, so wäre er durch D. B5 - A6 sogleich mat.

19. D. B5 - B7

Um meine beyden Bauern B4 und E4 zu beschützen und den feindlichen Bauer A7 zu rauben. — Ich muß unfehlbar gewinnen.

B. Nach dem Pariser Club.

136. Spiel.

Weiß.	Schwarz.
1. E2 - E4	E7 - E5
2. F2 - F4	D7 - D5
3. Sr. [G1 - F3]	

Oder D. D1 - E2, siehe I;
— oder E4 - D5†, siehe II.

Veränderung.

		D5 - E4†
4.	Sr. F3 - E5†	Lr. F8 - D6
5.	D2 - D3	E4 - D3†
6.	Lr. F1 - D5†	Lr. D6 - E5†
7.	F4 - E5†	Sr. G8 - E7
8.	L. C1 - F4	L. C8 - E6
9.	C2 - C3	S. B8 - D7
10.	K. rochirt	K. rochirt
11.	D. D1 - E2	A7 - A6
12.	S. B1 - D2	Sr. E7 - C6
13.	S. D2 - F3	D. D8 - E7
14.	Lr. D3 - E4	

In dieser Lage nehme ich den Springer C6, der meinem Bauer E5 droht, und wenn dieser gerettet ist, so ist das Spiel auf beyden Seiten gleich.

I. Veränderung.

	Weiß.	Schwarz.
3.	D. D1 - E2	E5 - F4†
4.	E4 - D5†*	Lr. F8 - E7
5.	C2 - C4	C7 - C6
6.	D5 - C6†	S. B8 - C6†
7.	Sr. G1 - F3	L. C8 - G4
8.	H2 - H3	S. C6 - D4
9.	D. E2 - E4	L. G4 - F3†
10.	G2 - F3†	Sr. G8 - F6
11.	D. E4 - D3	Sr. F6 - H5
12.	Tr. H1 - G1	Lr. E7 - H4*

Der S. muß gewinnen.

II. Veränderung.

	Weiß.	Schwarz.
3.	E4 - D5†	D. D8 - D5†
4.	[F4 - E5†]	

Oder Sr. G1 - F3. Siehe III. Veränderung.

		D. D5 - E5†*
5.	Lr. F1 - E2	L. C8 - G4
6.	D2 - D4	D. E5 - E6
7.	C2 - C4	Lr. F8 - B4*
8.	L. C1 - D2	Lr. B4 - D2†*
9.	S. B1 - D2†	Sr. G8 - F6
10.	Sr. G1 - F3	D. E6 - E3
11.	D. D1 - B3	D. E3 - B3†
12.	S. D2 - B3†	C7 - C6
13.	K. roch - C1	K. rochirt
14.	H2 - H3	L. G4 - F3†
15.	Lr. E2 - F3†	S. B8 - D7
16.	S. B3 - A5	T. A8 - B8
17.	G2 - G4	H7 - H6
18.	H3 - H4	Sr. F6 - H7
19.	Lr. F3 - E4	S. D7 - F6
20.	Lr E4 - H7†*	S. F6 - H7†
21.	Tr. H1 - E1	F7 - F5
22.	Tr. E1 - E7	F5 - G4†
23.	S. A5 - B7†	Tr. F8 - F7
24.	Tr. E7 - F7†	K. G8 - F7†
25.	S. B7 - D6*	K. F7 - E6
26.	S. D6 - E4	Sr. H7 - F6
27.	S. E4 - G3	T. B8 - E8
28.	T. D1 - E1*	K. E6 - F7
29.	T. E1 - E8†	Sr. F6 - E8†
30.	K. C1 - D2	Sr. E8 - D6
31.	B2 - B3	G7 - G6
32.	K. D2 - E3	Sr. D6 - F5*
33.	S. G3 - F5†	G6 - F5†
34.	K. E3 - F4	K. F7 - E6
35.	B3 - B4	K. E6 - D6
36.	A2 - A4	A7 - A6
37.	K. F4 - G3	H6 - H5
38.	K. G3 - F4	D6 - E6

Ein besserer Zug wäre K. D6-C7. Denn wenn sein König nicht von demjenigen Flügel weicht, wo der meinige das Uebergewicht durch die Bauern hat, und wenn ich genau diesem Beyspiele folge: so muß das Spiel unentschieden bleiben.

39.	B4 - B5	A6 - B5†
40.	C4 - B5†	C6 - B5†
41.	A4 - A5	K. E6 - D6

Besser zieht er B5 - B4, weil er dadurch eine neue Königin bekommt und das Spiel unentschieden macht.

42.	A5 - A6	K. D6 - C6
43.	D4 - D5*	

Er muß es geschehen lassen, daß entweder mein Bauer A6, oder D5, in die Dame zieht, und dadurch das Spiel gewinnt.

III. Veränderung. (II.)

	Weiß.	Schwarz.
4.	Sr. G1 - F3	E5 - E4
5.	Sr. F3 - E5	L. C8 - E6
6.	Lr. F1 - E2	Lr. F8 - C5
7.	Sr. E5 - G4	F7 - F5

8. Sr. G4 - E3 D. D5 - D6
9. K. rochirt Sr. G8 - F6
10. S. B1 - C3 K. rochirt
11. K. G1 - H1 A7 - A6
12. D2 - D3 E4 - D3†
13. Lr. E2 - D3† Lr. C5 - E3†
14. L. C1 - E3† S. B8 - D7

In dieſer Lage ſind beyde Spiele gleich.

137. Spiel.

Weiß.	Schwarz.
1. E2 - E4	E7 - E5
2. F2 - F4	E5 - F4†
3. Sr. G1 - F3	G7 - G5
4. H2 - H4	G5 - G4
5. Sr. F3 - E5	H7 - H5
6. D2 - D4	D. D8 - F6
7. [C2 - C3]	

Weil ich voraus ſehe, daß er D7 - D6 ziehn wird. Ich decke deshalb meinen Bauer D4, der ſonſt ungeſchützt bleiben würde, ſobald ich Sr. E5 - D3 ziehn müßte. — Wenn ich dafür Lr. F1 - C4 ziehe, ſo ſiehe Veränderung. — Ziehe ich aber ſtatt deſſen S. B1 - C3, ſo wird er C7 - C6 ziehn müſſen, um meinem Springer C3 das Feld D5 zu verwehren, von wo aus derſelbe ſeine Königin, den Gambitbauer F4, und den Bauer C7, zugleich angegriffen hätte.

D7 - D6
8. Sr. E5 - D3 Lr. F8 - H6
9. D. D1 - E2 Sr. G8 - E7
10. D. E2 - F2 Sr. E7 - G6

Er deckt den Gambitbauer F4, welcher ihm das Spiel gewinnen muß.

Veränderung.

Weiß.	Schwarz.
7. Lr. F1 - C4	Sr. G8 - H6
8. C2 - C3	Lr. F8 - D6
9. Sr. E5 - D3	F4 - F3
10. L. C1 - G5	

Dies iſt der beßte Zug, weil ich dadurch nicht nur meinen Bauer H4 decke, ſondern auch die feindliche Königin angreife. — Nicht ſo gut wäre G2 - F3†, weil er durch Lr. D6 - G3* bey einer ohnehin beſſern Stellung ſeines Spiels wenigſtens meinen Bauer H4 gewinnen würde. — Auch E4 - E5 wäre nicht gut. Denn die Folge würde ſeyn:

10. - - F3 - G2†
11. Tr. H1 - G1 D. F6 - H4†*,
und zieht nachher Lr. D6 - E7,
und dann D7 - D6, womit er
ein treffliches Spiel hätte.

F3 - G2†
11. Tr. H1 - G1 Lr. D6 - G3*
12. K. E1 - D2 D. F6 - F3
13. D. D1 - E2 F7 - F6
14. L. G5 - H6† Tr. H8 - H6†
15. Tr. G1 - G2† D. F3 - E2†*
16. K. D2 - E2† Lr. G3 - H4†
Der S. gewinnt.

---

138. Spiel.

Weiß.	Schwarz.
1. E2 - E4	E7 - E5
2. F2 - F4	E5 - F4†
3. H2 - H4	Lr. F8 - E7

4. D. [D1 - G4]

Oder Sr. G1 - F3. Siehe Veränderung.

Sr. G8 - F6

5. D. G4 - G7†

Wiewohl dieser Zug der beßte zu seyn scheint, so ist er doch nicht der sicherste. Es wäre vielleicht besser gewesen, wenn ich D. G4-F4† gezogen hätte.

Tr. H8 - G8

6. D. G7 - H6 Lr. E7 - D6
7. H4 - H5

Um zu verhindern, daß er nicht Tr. G8 - G6 ziehe und meine Königin raube.

Tr. G8 - G4

Um meiner Königin den Rückweg zu versperren, und sie zur Uebergabe zu zwingen, sobald er nur erst den Zug L. D6 - F8 thun kann.

8. E4 - E5

Um ihn zu nöthigen, Lr. D6-E5† zu ziehen, wodurch ich Zeit gewinne, die Rettung meiner Königin zu bewirken. Dies ist der beßte Zug. Denn wenn nun der Gegner Lr. D6 - F8 ziehn wollte, so zöge ich dagegen D. H6 - F6†.

Lr. D6 - E5†

Der S. hat dessen ungeachtet ein gutes Spiel und besiegt meine Königin.

Veränderung.

Weiß.	Schwarz.
4. Sr. G1 - F3	D7 - D6
5. D2 - D4	L. C8 - G4

6. L. C1 - F4†

Wenn ich statt dessen D. D1-D3 ziehe, so wird er L. G4 - F3† dagegenschlagen, und, wenn ich mit D. D3 - F3† wiederschlage, mit Lr. E7 - H4† gewinnen. — Oder wenn ich S. B1 - D2 ziehe, so zieht er Sr. G8 - F6, und nachher Sr. F6 - H5, und rettet dadurch den Bauer F4 bey einer ungleich bessern Stellung seines Spiels.

Lr. E7 - H4†*

7. G2 - G3

Wenn ich statt dessen Tr. H1 - H4† ziehe, so muß er sich hüten, mit D. D8 - H4† zu schlagen, weil er dabey einen Stein einbüßen würde. Er muß vielmehr L. G4 - F3†, und nachher D. D8 - H4†*, ziehn, um dadurch Stein um Stein zu schlagen.

Lr. H4 - G5

Er muß gewinnen. Wenn ich nun L. F4 - G5† schlage so muß er dagegen nicht gleich D. D8 - G5†, sondern L. G4 - F3†, schlagen und meine Königin angreifen. Dadurch bringt er es zum Tausch und rettet seinen Bauer und seine Vortheile.

---

139. Spiel.

Weiß.		Schwarz.
1.	E2 - E4	E7 - E5
2.	F2 - F4	E5 - F4†
3. Sr.	G1 - F3	G7 - G5
4. Lr.	F1 - C4	G5 - G4
5. Sr.	F3 - E5	Sr. G8 - H6
6. Sr.	E5 - G4†	Sr. [H6 - G4†]

Oder D. D8 - H4*. Siehe Veränderung.

7. D.	D1 - G4†	D7 - D5
8. D.	G4 - F4†	C7 - C6
9. D.	F4 - E5*	L. C8 - E6
10. D.	E5 - H8†	D. D8 - H4*
11. K.	E1 - F1	D. H4 - F4*
12. K.	F1 - G1	D. F4 - E4†
13.	H2 - H3	S. B8 - D7

Nachher wird er rochiren und ein gutes Spiel haben, ob er gleich bey dem Tausche verloren hat. (Oder er nimmt zuvor meinen Läufer C4 mit seiner Königin.)

Veränderung.

Weiß.		Schwarz.
6.	- -	D. D8 - H4*
7. Sr.	G4 - F2	D7 - D5

8. E4 - D5†

Ich mag nun mit dem Läufer den Bauer D5 schlagen, oder ihn auf B3 zurückziehn, so wird er dagegen L. C8 - G4 ziehn. Ich habe alsdann keinen andern Zug, als G2 - G3, und er schlägt mit F4 - G3† und gewinnt einen Stein.

F4 - F3

9. Lr. C4 - B5* C7 - C6

10. D5 - C6† D. H4 - E7*

11. K. E1 - F1 F3 - G2†*

12. K. F1 - G2† D. E7 - G5*

13. K. G2 - F1 D. G5 - B5†*

14. D2 - D3 D. B5 - C6†

Der S. gewinnt.

---

140. Spiel.

Weiß.	Schwarz.
1. E2 - E4	E7 - E5
2. F2 - F4	E5 - F4†
3. Sr. G1 - F3	G7 - G5
4. Lr. F1 - C4	G5 - G4
5. Sr. [F3 - E5]	

Oder Lr. C4 - F7†*. Siehe I. Veränderung.

D. D8 - H4*

6. K. [E1 - F1]

Oder K. E1 - E2, siehe II; — oder G2 - G3, siehe III. Veränderung.

Sr. G8 - H6

7. D2 - D4 D7 - D6

8. Sr. E5 - D3 F4 - F3

9. G2 - G3

Wenn ich dafür G2 - F3† zöge, so würde er ziehn: G4 - F3†. — Ich D. D1 - F3†, — und er würde mit L. C8 - H3* gewinnen.

D. H4 - E7

Der S. hat Vortheil. Wenn er sich aber damit aufhielte, Schach zu bieten, so würde er seine Königin verlieren. Denn alsdann wären die folgenden Züge, wie man sie im 144. Spiel II. Veränderung unten finden kann.

I. Veränderung.

Weiß.	Schwarz.
5. Lr. C4 - F7†*	K. E8 - F7†
6. Sr. F3 - E5*	K. F7 - E8
7. D. D1 - G4†	D. D8 - F6

Zöge er, um meinen Springer mit Gewalt zu haben, D7 - D6, so wäre er durch die beyden Züge D. G4 - H5* und D. H5 - F7* mat.

8. D. G4 - H5* K. E8 - E7
9. Sr. E5 - F7 D. F6 - F7†
10. D. H5 - E5* D. F7 - E6
11. D. E5 - H8† Sr. G8 - F6
12. D2 - D3 S. B8 - C6

Alsdann zieht er K. E7 - F7, und hernach Lr. F8 - G7, und gewinnt die Königin und das Spiel.

II. Veränderung.

Weiß.	Schwarz.
6. K. E1 - E2	F4 - F3*
7. G2 - F3†	G4 - F3†*
8. K. E2 - F1	

Thäte ich den Zug Sr. E5 - F3†, ſo würde er dagegen D. H4-E4†* ziehn und ſowohl meinen Bauer E4, als meinen Läufer C4, erobern. — Zöge ich aber dafür K. E2 - F3†, ſo würde er durch D. H4 - F6* meinen Springer gewinnen.

D7 - D5

9. D. D1 - F3†

Ziehe ich Sr. E5 - F3†, ſo giebt er mit L. C8 - H3 Schach, und gewinnt immer das Spiel.

D. H4 - H3*

10. D. F3 - H3† L. C8 - H3†*

Der S. gewinnt.

III. Veränderung.

Weiß.	Schwarz.
6. G2 - G3	F4 - G3†
7. D. D1 - G4†	G3 - G2*
8. D. G4 - H4†	G2 - H1D†*
9. K E1 - F2	Sr. G8 - H6
10. Lr C4 - F7†*	

Zöge ich dafür D. H4 - H5, ſo würden die folgenden Züge ſeyn:

10. - - D. H1 - E4†
11. Lr. C4 - F7†* K. E8 - D8
12. D. H5 - G5* Lr. F8 - E7,

womit er gewinnen würde. —

Oder zöge ich D. H4 - F6, ſo würde er dagegen D. H1 - H2†* ziehn, und in der Folge Mittel finden, auf der Linie G Schach zu bieten, um ſeine Königin wieder auf das Feld G7 zu bringen, oder ſeinem Läufer C8 durch den Zug D7 - D6 Luft zu machen, und mit dieſem Läufer und der Königin das Spiel zu gewinnen. —

Oder endlich zöge ich D2 - D3, ſo würde er durch Tr. H8 - G8 ſeiner Königin Freyheit verſchafft und das Spiel gewonnen haben.

Sr. H6 - F7†

11. D. H4 - H5 Lr. F8 - E7
12. D. H5 - F7†* K. E8 - D8
13. D. F7 - H5

Wenn ich auch D. F7 - G7, oder K. F2 - E2, zöge, ſo würde er doch durch ſeinen folgenden Zug gewinnen.

Tr. H8 - F8*

14. K. F2 - E2

Wollte ich dafür Sr. E5 - F3 ziehn, so würde er ihn mit seiner Königin nehmen, und Stein um Stein tauschen, da ihm dann immer ein Stein mehr übrig bliebe. —

Oder zöge ich K. F2 - G3, so würde er mit D. H1 - G1*, und nachher mit D7 - D6, gewinnen. —

Oder endlich zöge ich K. F2-E3, so würde er auch mit D. H1-G1*, und nachher mit D. G1 - F1*, gewinnen.

		D. H1 - F1*
15. K.	E2 - E3	Lr. E7 - C5*
16.	D2 - D4	D. F1 - F2*
17. K.	E3 - D3	D. F2 - D4†*
18. K.	D3 - E2	Tr F8 - F2*
19. K.	E2 - E1	Tr. F2 - F1*
20. K.	E1 - E2	D. D4 - D1‡

141. Spiel.

	Weiß.	Schwarz.
1.	E2 - E4	E7 - E5
2.	F2 - F4	E5 - F4†
3 Sr.	G1 - F3	G7 - G5
4. Lr.	F1 - C4	Lr. [F8 - G7]

Ein sehr unglücklicher Zug wäre F7 - F6 gewesen. Siehe Veränderung.

5.	H2 - H4	H7 - H6
6.	H4 - G5†	H6 - G5†
7. Tr.	H1 - H8†	Lr. G7 - H8†
8. Sr.	F3 - H2	D. D8 - E7
9.	D2 - D3	C7 - C6
10. D.	D1 - H5	Lr. H8 - G7
11. Sr.	H2 - F3	D7 - D5
12. Lr.	C4 - B3	Lr. G7 - H6
13. K.	E1 - F2	S. B8 D7

Und hernach S. D7 - F6, womit er ein gutes Spiel hat.

Veränderung.

	Weiß.	Schwarz.
4.	- -	F7 - F6
5. Sr.	F3 - G5†	F6 - G5†
6. D.	D1 - H5*	K E8 - E7
7. D.	H5 - G5†*	K. E7 - E8
8. D.	G5 - H5*	K. E8 - E7
9. D.	H5 - E5‡	

142. Spiel.

Anm. In den beyden nun folgenden Spielen ist das Gambit der Königin ausgeführt, und zwar in diesem der Angriff und im folgenden die Vertheidigung desselben.

Weiß.	Schwarz.
1. D2-D4	D7-D5
2. C2-C4	D5-C4†
3. E2-E3	B7-B5
4. A2-A4	[B5-A4†]

Oder er zieht C7-C6, siehe II; — Oder L. C8-A6, siehe III; — oder endlich L. C8-D7 siehe V. Veränderung.

5. Lr. F1-C4†	L. C8-D7
6. D. D1-F3	L. [D7-C6]

Oder Sr. G8-H6. Siehe I. Veränderung.

7. Lr. C4-F7†*	K. E8-D7
8. D. F3-F5*	E7-E6
9. D. F5-E6†‡	

I. Veränderung.

Weiß.	Schwarz.
6. - -	Sr. G8-H6
7. D. F3-A8†	L. D7-C6
8. Lr. C4-B5	L. C6-B5†
9. D. A8-A7†	

Ich gewinne durch den Tausch und durch die bessere Stellung meines Spiels.

II. Veränderung.

Weiß.	Schwarz.
4. - -	C7-C6
5. A4-B5†	C6-B5†
6. D. D1-F3	D. D8-C7
7. D. F3-A8†	S. B8-C6
8. D4-D5	

Ich muß gewinnen.

III. Veränderung.

Weiß.	Schwarz.
4. - -	L. C8-A6
5. A4-B5†	L. A6-B5†
6. S. B1-C3	L. [B5-A6]

Oder C7-C6. Siehe IV. Veränderung.

7. T. A1-A6†	S. B8-A6†
8. D. D1-A4*	

Ich gewinne das Spiel.

IV. Veränderung. (III.)

Weiß.	Schwarz.
6. - -	C7-C6
7. B2-B3	C4-B3†

8. Lr. F1 - B5†	C6 - B5†	5. A4 - B5†	L. D7 - B5†
9. D. D1 - B3†		6. B2 - B3	D. D8 - D5
Ich gewinne.		7. B3 - C4†	L. B5 - C4†
		8. D. D1 - A4*	C7 - C6
		9. D. A4 - C4†	

Ich gewinne das Spiel.

V. Veränderung.

Weiß.	Schwarz.
4. - -	L. C8 - D7

143. Spiel.

Weiß.	Schwarz.
1. D2 - D4	D7 - D5
2. C2 - C4	D5 - C4†
3. [E2 - E3]	

Oder ich ziehe D. D1 - A4*, siehe I; — oder E2 - E4, siehe II. Veränderung.

	E7 - E5

Bey der Vertheidigung des Gambits muß dieser Bauer immer Zwey Schritte thun, weil entweder der, welcher Gambit gibt, diesen Bauer nimmt und alsdann den Tausch der Königinnen geschehen lassen muß, aber mit dem Nachtheil, daß er wegen des schon gerückten Königs nicht mehr rochiren darf; — oder, wenn er diesen Bauer nicht nimmt, dann dem Gegner einigen Vortheil lossen muß, wie aus diesem Spiel und der zweyten Veränderung erhellen wird.

4. D. D1 - A4*	

Dies ist ein unnützer Zug. Besser wäre D4 - D5 gewesen.

	C7 - C6
5. D4 - E5†	B7 - B5
6. D. A4 - C2	A7 - A6
7. A2 - A4	L. C8 - B7
8. A4 - B5†	C6 - B5†

In dieser Stellung scheint das Spiel des S. besser zu stehen.

I. Veränderung.

Weiß.	Schwarz.
3. D. D1 - A4*	C7 - C6
4. D. A4 - C4†	E7 - E5
5. D4 - E5†	D. D8 - A5*

Der S. gewinnt den Bauer E5 wieder.

II. Veränderung.

	Weiß.	Schwarz.
3.	E2 - E4	

In den vorigen Spielen zog ich E2 - E3, um den Fehler zu benutzen, welchen der Gegner machte, als er zur Unterſtützung des Gambitbauers den Zug B7 - B5 that, wodurch ich in den Stand kam, zugleich ſeinen Thurm und den Bauer F7 durch den Zug D. D1 - F3 anzugreifen. Sobald ich aber ſehe, daß er dieſen Fehler nicht mehr macht, ſo thue ich beſſer, dieſen Bauer Zwey, als Einen, Schritt vorzurücken. Denn im letztern Falle könnte er meinen Läufer C1 das halbe Spiel hindurch eingeſperrt erhalten.

		E7 - E5
4.	[D4 - E5†]	

Zöge ich dafür Lr. F1 - C4†, ſo würde er dagegen D. D8 - D4† ziehn und bey einer beſſern Stellung einen Bauer mehr behalten.

Oder ziehe ich D. D1 - A4*, ſo ſiehe III; — oder D4 - D5, ſo ſiehe V. Veränderung.

		D. D8 - D1†*
5.	K. E1 - D1†	L. C8 - E6
6.	S. B1 - D2	B7 - B5

Er thut nach der gegenwärtigen Lage der Umſtände wohl, den Bauer zu unterſtützen, welcher den Gambitbauer genommen hat.

7.	A2 - A4	C7 - C6
8.	A4 - B5†	C6 - B5†
9.	B2 - B3	A7 - A5

Wenn er dafür C4 - B3†, oder C4 - C3, zöge, ſo würde ich ihm durch den Zug Lr. F1 - B5†* ſein Spiel verderben.

10.	B3 - C4†	B5 - B4

In dieſer Stellung ſteht ſein Spiel doch eben ſo gut, ob er gleich einen Bauer weniger hat. Denn er hat zwey Freybauern gegen einen einzelnen, oder entblößten, Bauer, den ich ſchwerlich retten kann.

III. Veränderung. (II.)

	Weiß.	Schwarz.
4.	D. D1 - A4*	C7 - C6
5.	[D4 - E5†]	

Oder D4 - D5. Siehe IV. Veränderung.

		D. D8 - D4
6.	D. A4 - C4†	D. D4 - E5†
7.	Sr. G1 - F3	D. E5 - C7

Oder D. E5 - C5. Er hat ein gutes Spiel.

IV. Veränderung. (III.)

	Weiß.	Schwarz.
5.	D4 - D5	B7 - B5
6.	D. A4 - D1	C6 - D5†
7.	E4 - D5†	Sr. G8 - F6
8.	S. B1 - C3	Lr. F8 - B4

9. L. C1 - D2 Lr. B4 - C3†
10. L. D2 - C3† D. D8 - D6

In dieser Stellung behält der S. seinen Vortheil und wird es dahin bringen, meinen Bauer D5 zu nehmen.

V. Veränderung. (II.)

	Weiß.	Schwarz.
4.	D4 - D5	Lr. F8 - C5
5.	Lr. F1 - C4†	Sr. G8 - F6
6.	D. D1 - C2	Sr. F6 - G4

Durch diesen Zug verliert er gewiß. Besser hätte er rochirt, worauf ich dann L. C1 - G5, und er D. D8 - D6, gezogen hätte. In dieser Stellung wären beyde Spiele einander gleich geblieben.

7.	Lr. C4 - B5*	C7 - C6
8.	D. C2 - C5†	D. D8 - A5*

Zöge er C6 - B5†, so würde ich dagegen D. C5 - B5†* ziehn.

9.	S. B1 - C3	S. B8 - D7

Wenn er jezt dafür C6 - B5† zieht, so werde ich D. C5 - C8†* ziehn; nachher seinen Springer durch D. C8 - G4† rauben und folglich gewinnen.

Oder zieht er S. B8 - A6, so werde ich durch Lr. B5 - C6†* seine Königin gewinnen.

Oder zieht er endlich A7 - A6, so ziehe ich B2 - B4, und nöthige ihn, seine Königin zurückzuziehn, wodurch ich nach der Rettung meines Läufers einen Stein gewonnen habe.

10.	D5 - C6†	S. D7 - C5†
11.	C6 - B7†*	D. A5 - B5†
12.	B7 - C8D†*	T. A8 - C8†
13.	S. C3 - B5†	

Ich gewinne das Spiel.

C. Nach Philidor.

144. Spiel.

Weiß.	Schwarz.
1. E2 - E4	E7 - E5
2. F2 - F4	E5 - F4†
3. Sr. G1 - F3	G7 - G5
4. Lr. [F1 - C4]	

Wenn ich vorher erst H2 - H4 zöge, so würde er, indem er den Bauer des Gambits wieder verliert, den Angriff und eine bessere Anordnung des Spiels gewonnen haben. Siehe I. Veränderung.

4. Lr. [F8 - G7]

Oder G5 - G4. Siehe II. Veränderung.

5. H2 - H4

Um ihn zu veranlassen, H7 - H6 zu ziehen, weil er dadurch seinen Springer G8 einschließt, oder ihm doch den Ausgang verwehrt. Dies würde aber nicht geschehen können, ohne seinen Bauer zu verlieren.

[H7 - H6]

Oder G5 - G4. Siehe III. Veränderung. — Oder wenn er statt dessen F7 - F6 zieht, so werde ich durch Sr. F3 - G5† zwar meinen Springer aufopfern, aber Gelegenheit bekommen, mit der Königin Schach zu bieten und dann das Spiel zu gewinnen.

6. D2 - D4 [D7 - D6]

Oder, um hernach durch D7 - D5 meinen Läufer anzugreifen, C7 - C6. Siehe IV. Veränderung.

7. C2 - C3 [C7 - C6]

Er würde in wenigen Zügen verloren haben, wenn er statt dessen L. C8 - G4, siehe V.; oder L. C8 - E6, siehe VI. Veränderung, gezogen hätte.

8. D. D1 - E2 L. [C8 - G4]

Mit L. C8 - E6 würde er auch verlieren. Siehe VII. Veränderung.

9. G2-G3

Um meinen Läufer C1 frey zu machen, daß er sich zu den übrigen Steinen des Angriffs gesellen kann. Ich verliere zwar dadurch einen Bauer, aber bey dem Angriff in Gambitspielen ist es nothwendig, nur den Königsbauer zu erhalten, und die übrigen weniger zu schonen.

		F4-G3†
10.	H4-G5†	H6-G5†
11.	Tr. H1-H8†	Lr. G7-H8†
12.	L. C1-G5†	Lr. H8-F6

Hätte er statt dessen mit D.D8-G5†, oder mit L.G4-F3†, geschlagen, so würde er übel gespielt haben.

13.	L. G5-F6†	D. D8-F6†
14.	S. B1-D2	S. B8-D7
15.	K. rochirt	K. rochirt
16.	T. D1-G1	D. F6-F4
17.	D. E2-G2	F7-F5

Hier findet sich in den Zügen Beyder Spieler ein Fehler: der Eine gibt, der Andere übersieht, einen wesentlichen Vortheil. Obgleich mein Einer Springer beym ersten Anblick von dem Andern gedeckt scheint, so ist doch des Königs Springer dem Läufer blosgestellt, in Hinsicht der verdeckten Wirkung der Königin auf den König. Schlüge der Läufer, wie er sollte, so dürfte sich eine Reihe von Zügen daraus entwickeln. Uebrigens ist meine Stellung vortheilhafter, obgleich der S. einen Springer mehr behielte.

18.	D. G2-G3†	D. F4-G3†
19.	T. G1-G3†	F5-E4†
20.	Lr. C4-G8†	

Hier hätte Philidor den W. auch anders ziehn lassen können, mit einem auch für ihn günstigen Erfolge, nemlich T. G3-G4†. Denn die Folge wäre:

20.	- -	D6-D5
21.	S. D2-E4†	D5-C4†
22.	S. E4-D6*	

Ich schlage hernach mit S.D6-C4† und gewinne duech das Uebergewicht Eines Bauers.

		L. G4-F3†
21.	S. D2-F3†	E4-F3†
22.	Lr. G8-F7	T. D8-F8
23.	T. G3-F3†	K. C8-C7
24.	K. C1-C2	

Wenn ich, statt meinen König zur Beschützung meiner Bauern vorrücken zu lassen, C3-C4 gezogen hätte: so würde ich das Spiel verlieren, weil der Gegner durch C6-C5 mich gezwungen hätte, entweder diesen Bauer zu schlagen, oder mir meinen Bauer D4 nehmen zu lassen. In beyden Fällen hätte er durch S.D7-E5 meinen Läufer und Thurm zugleich angegriffen.

		C6-C5
25.	Lr. F7-H5	T. F8-F3†
26.	Lr. H5-F3†	

Ohne die gröbsten Fehler muß

das Spiel unentschieden bleiben. — Aus diesem Spiele ergibt sich, daß ein Gambit, wenn es gut angegriffen und gut vertheidigt wird, niemals ein gewißgewonnenes Spiel weder auf der einen, noch auf der andern, Seite ist. Gewiß ist nur das, daß Derjenige, welcher den Bauer hingibt, das Vergnügen des Angriffs und die Hoffnung zum Gewinn hat, und letztere um so sicherer, wenn der Gegner nicht die 10, oder 12, ersten Züge sehr regelmäßig spielt. (Anm. Philidor fällt hier das Urtheil über die Unentschiedenheit eines gutvertheidigten Gambits in der Voraussetzung, daß der verlorne Gambitbauer leicht wieder zu erobern sey. Aber diese Voraussetzung ist nicht ganz richtig. Denn wenn der S. im 8. Zuge, anstatt L. C8 - G4, besser D. D8 - E7, zieht, so werde ich das Spiel nie wieder gleichmachen können. Denn ziehe ich nun G2 - G3, so rückt er den Bauer G5 auf G4. Das Beste, was ich ziehen kann, ist dann Sr. F3 - G1; aber der S. behält nun mit F4 - F3 immer den Bauer vor, so wie bey jedem andern zu versuchenden Angriff. Und mit diesem Vortheil wird der S., wenn er vorsichtig spielt, sogar siegen.)

I. Veränderung.

	Weiß.	Schwarz.
4.	H2 - H4	G5 - G4
5.	Sr. F3 - E5	[H7 - H5]
	Oder Sr. G8 - F6, siehe VIII.	
	— oder D. D8 - E7, siehe X. Veränderung.	
6.	Lr. F1 - C4	Tr. H8 - H7
7.	D2 - D4	D7 - D6
8.	Sr. E5 - D3	D. D8 - E7
9.	S. B1 - C3	Sr. G8 - F6
10.	D. D1 - E2	F4 - F3
11.	G2 - F3 †	G4 - F3 †
12.	D. E2 - F3 †	L. C8 - G4
13.	D. F3 - E3	Lr. F8 - H6
14.	Sr. D3 - F4	C7 - C6
15.	L. C1 - D2	

Wenn ich statt dessen E4 - E5 gezogen hätte, so würde dieser Bauer ihm zu Theil werden, wenn er mit seinem Springer meine Königin angreift.

		Lr. H6 - F4 †
16.	D. E3 - F4 †	D6 - D5
17.	Lr. C4 - D3	Sr. F6 - E4 †
18.	S. C3 - E4 †	F7 - F5

Er schlägt hernach damit meinen Springer E4; macht ihn dadurch zum Königsbauer, und, wenn sich die übrigen Bauern anschließen, zu einem Hauptstein, wodurch er gewinnen wird.

II. Veränderung.

Weiß.	Schwarz.
4. - -	G5 - G4
5. Sr. F3 - E5	D. D8 - H4*
6. K. E1 - F1	Sr. G8 - H6
7. D2 - D4	D7 - D6
8. Sr. E5 - D3	F4 - F3
9. G2 - G3	D. H4 - H3*
10. K. F1 - F2	D. H3 - G2*
11. K. F2 - E3	Sr. H6 - G8

Um seinem Läufer zu dem Zuge Lr. F8 - H6* Platz zu machen.

12. Sr. D3 - F4	Lr. F8 - H6
13. Lr. C4 - F1	D. G2 - H1†
14. Lr. F1 - B5*	C7 - C6
15. D. D1 - H1†	

Ich werde unfehlbar gewinnen.

III. Veränderung.

Weiß.	Schwarz.
5. - -	G5 - G4
6. Sr. F3 - E5	Sr. G8 - H6
7. D2 - D4	F7 - F6
8. L. C1 - F4†	D7 - D6
9. C2 - C3	F6 - E5†

Hätte er diesen Zug gethan, ehe er durch D7 - D6 seiner Königin Luft gemacht hätte, so hätte ich L. F4 - E5† dagegen ziehn müssen.

10. D4 - E5†	Sr. H6 - G8
11. D. D1 - B3	D. D8 - E7
12. S. B1 - D2	D. E7 - F8
13. K. roch - G8	

Wenn der S. dagegen nun seine Königin zieht, um die Aufdekkung meines Thurms F1 zu hindern, so verliert er seinen Springer, und hat ein schlechtes Spiel: zieht er aber seinen Springer, so büßt er seine Königin ein, und verliert in jedem Falle.

IV. Veränderung.

Weiß.	Schwarz.
6. - -	C7 - C6
7. E4 - E5	

Um den Zug D7 - D5 zu verhüten.

	B7 - B5
8. Lr. C4 - B3	A7 - A5
9. A2 - A4	B5 - B4
10. S. B1 - D2	

Dieser unbedeutendscheinende Springer ist dennoch sein Hauptfeind. — Deswegen muß man immer seine Bauern, so viel als möglich, so stellen, daß sie die Springer vom Eindringen abhalten können.

	L. C8 - A6
11. S. D2 - E4	D. D8 - B6
12. S. E4 - D6*	

Ich werde unfehlbar gewinnen.

(Anm. Hätte Philidor bey dem 11. Zuge den S. seine Königin sich den Zug bis zu einer vortheilhaftern Lage aufsparen, und dagegen seinen Läufer auf F8 zurückgehen lassen, so würde nach dem

Umtausch dieses Läufers gegen den Springer, im Fall Lezterer Schach geboten hätte, der S. eine sehr gute Stellung gehabt haben.)

V. Veränderung.

	Weiß.	Schwarz.
7.	– –	L. C8 - G4
8.	D. D1 - B3	L. G4 - H5

Wenn er zur Beschützung seines Bauers F7 statt dessen D. D8 - D7 zöge, so würde ich durch D. B3 - B7† und D. B7 A8†, einen Bauer und Thurm erobern.

9.	H4 - G5†	H6 - G5†
10.	Tr. H1 - H5†	Tr. H8 - H5†
11.	Lr. C4 - F7†*	K. E8 - E7
12.	Lr. F7 - H5†	

Ich gewinne das Spiel.

VI. Veränderung.

	Weiß.	Schwarz.
7.	– –	L. C8 - E6
8.	Lr. C4 - E6†	F7 - E6†
9.	D. D1 - B3	D. D8 - C8
10.	H4 - G5†	H6 - G5†
11.	Tr. H1 - H8†	Lr. G7 - H8†
12.	Sr. F3 - G5†	K. E8 - E7
13.	Lr. C1 - F4†	S. B8 - C6
14.	S. B1 - D2	A7 - A5
15.	K. rochirt	B7 - B5
16.	T. D1 - H1	Sr. G8 - F6
17.	T. H1 - H8†	D. C8 - H8†
18.	D. B3 - E6†*	

Und setze, er ziehe, wohin er wolle, mat.

(Anm. So rettungsvoll, als hier Philidor den S. macht, ist er wirklich nicht, wenn dieser nur im 16. Zuge besser zieht. Er achte auf meinen Angriff durch den Thurm nicht, wodurch ich vermittelst eines Umtausches seine Königin von dem Felde weglocken will, wo sie den Bauer E6 deckt; und ziehe statt dessen A5 - A4 auf meine Königin: so wird diese genöthigt seyn, ihren Plan auf den Bauer E6 aufzugeben; er rückt alsdann Sr. G8 - F6, beschützt dadurch seinen Läufer und ist nicht in einer üblen Lage.

Will ich aber mit meiner Königin nicht weichen, sondern schlage den Bauer E6, so wird dies einen Umtausch veranlassen, wo ich zwar eine Mehrheit von zwey Bauern bekomme und einen Springer gegen einen Läufer verliere; aber dagegen habe ich auch einen einzelnen Bauer, und die Stellung des S. ist wohlgeordnet, also nicht ineinem entscheidenden Nachtheile.)

VII. Veränderung.

	Weiß.	Schwarz.
8.	– –	L. C8 - E6
9.	Lr. C4 - E6†	F7 - E6†

10. E4 - E5 D6 - E5†

Zöge er dafür D6 - D5, so würde ich D. E2 - D3 ziehn, um im folgenden Zuge mit D. D3 - G6 Schach zu bieten und dadurch das Spiel zu gewinnen.

11. D4 - E5† S. B8 - D7

Hätte er einen andern Zug gethan, so würde ich meinen Springer B1 vorrücken, um zwey Züge hernach damit Schach zu geben. Siehe vierte Veränd. Zug 12.

12. G2 - G3 G5 - G4

13. G3 - F4†

Beym Angriffe des Gambits ist es Regel, daß wenn der S., ehe er rochirt, mit seinem Bauer G4 meinen Springer F3 angreift, ich lieber diesen Springer aufopfere, als den Angriff mir entreißen lasse; es sey denn, daß ich den Springer auf G5, oder E5, bringen könnte, um damit das Feld F7 zu beobachten.

C4 - F3†

14. D. E2 - F3† D. D8 - E7

15. S. B1 - D2 K. rochirt

16. B2 - B4

um seinen Springer am Vorrücken zu verhindern.

H6 - H5

17. S. D2 - E4 S. D7 - B6

18. L. C1 - E3 Sr. G8 - H6

19. L. E3 - C5 D. E7 - C7

20. A2 - A4 Lr. G7 - F8

21. A4 - A5 Lr. F8 - C5†

22. B4 - C5† S. B6 - D7

23. S. E4 - D6* K. C8 - B8

24. T. A1 - B1 S. D7 - C5†

25. S. D6 - B7† S. C5 - B7†

26. A5 - A6 K. B8 - A8

27. T. B1 - B7† D. C7 - C8

28. Tr. H1 - H2

Hier hätte mich Philidor auch D. F3 - E3 ziehn lassen können, weil dadurch der S. genöthigt seyn würde, seine Königin gegen meinen Thurm aufzuopfern, um dem Mat zu entgehn.

T. D8 - D7

29. Tr. H2 - B2 Tr. H8 - H7

30. D. F3 - C6† D. C8 - C6†

31. T. B7 - B8‡

VIII. Veränderung. (I.)

Weiß.	Schwarz.
5. - -	Sr. G8 - F6
6. [D2 - D4]	

Zöge ich statt dessen Lr. F1 - C4, um seinen Bauer F7 anzugreifen, so würde er durch D. D8 - E7 ein besseres Spiel haben. — Aber durch Sr. E5 - G4† würden meine Steine in Zwang gerathen. Siehe IX. Veränderung.

D7 - D6

7. Sr. E5 - D3 Sr. F6 - E4†

8. L. C1 - F4†

In dieser Lage hat er den Bauer F7 mehr, als ich. Aber dieser Bauer, der eigentlich an der Spitze stehn sollte, ist zurück, und

ganz unthätig und unnütz, so lange er nicht auf das Feld F4 vorgerückt ist.

D. D8 - E7

9. D. D1 - E2

Ich mußte diesen Zug thun, er mögte gezogen haben, was er wollte; es sey denn, daß er einen Stein zum Schlagen gezogen hätte.

Lr. F8 - G7

10. C2 - C3 H7 - H5

11. G2 - G3 D6 - D5

12. Lr. F1 - G2 F7 - F5

Er unterstützt diesen Springer mit zwey Bauern, aber ich muß mich hüten, ihn zu schlagen, weil ich dadurch veranlaßte, daß sein, jezt unthätiger, Bauer G5 auf der Mitte eine mir gefährliche Stellung bekäme.

13. S. B1 - D2 L. C8 - E6

14. K. roch - G1

In dieser Lage ist es besser, so zu rochiren, weil mein König den Bauer G3 unterstützen kann, wenn der S. etwa den Länfer F4 nehmen sollte.

S. B8 - C6

15. K. G1 - H2 K. roch - C8

In dieser Stellung sind beyde Spiele gleich. Ich muß nun meine ganze Stärke gegen den Bauer F5 richten, um ihn zu schlagen; und Er muß dahin sehen, daß sein Springer E4 geschlagen werde, um dadurch seine Bauern auf der Mitte zu vereinigen. Aus diesem Spiele sieht man deutlich, daß mein vierter Zug nicht rathsam war.

IX. Veränderung. (VIII.)

	Weiß.	Schwarz.
6.	Sr. E5 - G4†	Sr. F6 - E4†

Der Zug Sr. F6 - G4† wäre sehr übel.

7.	D. D1 - E2	D. D8 - E7

Um seinen Springer nicht zu verlieren. Er hätte ihn auch durch D7 - D5 unterstützen können, und in diesem Fall hätte ich Sr. G4 - F2 ziehn müssen.

8. S. B1 - C3

Um den Zug D7 - D5 zu verhüten, oder, wenn er so zieht, diesen Bauer zu nehmen.

Sr. E4 - G3

9.	D. E2 - E7†*	Lr. F8 - E7†
10.	Tr. H1 - H2	D7 - D5

Zöge er dafür Sr. G3 - F5, so müßte ich durch S. C3 - D5 den Läufer E7 angreifen, um mich seiner zu entledigen. Wenn er dann Lr. E7 - H4†* zöge, so müßte ich dagegen Tr. H2 - H4† ziehn, um hernach durch S. D5 - C7†* seinen Thurm A8 zugleich anzugreifen.

11.	Sr. G4 - E5	C7 - C6
12.	D2 - D4	Sr. G3 - F5
13.	Sr. E5 - F3	Lr. E7 - D6

14. Lr.F1 - D3

In dieser Lage sind beyde Spiele fast gleich. Sein Bauer F4 muß bald verloren seyn, da er getrennt ist und nur durch Officiers unterstützt werden kann.

X. Veränderung. (I.)

Weiß.	Schwarz.
5. - -	D. D8 - E7
6. D2 - D4	

Hätte ich mit Sr. E5 - G4† geschlagen, so würde er F7 - F5 zum Angriff meines Springers gezogen haben, welchen ich auf F2 hätte zurückziehen müssen, und hierauf würde er durch F5 - E4† den Vortheil der Stellung gewonnen haben.

D7 - D6

7. Sr.E5 - G4† D. E7 - E4†*

8. D. D1 - E2

Um die Königinnen zu verwechseln, und hernach seinen Bauer F4 zu schlagen. — Beyde Spiele stehen gleich.

---

145. Spiel.

Weiß.	Schwarz.
1. E2 - E4	E7 - E5
2. F2 - F4	E5 - F4†
3. Lr.F1 - C4	D.[D8 - H4*]

Diesem unnützen und zu frühzeitigen Schachbieten hat er den Verlust zuzuschreiben. Besser zöge er entweder G7 - G5; — oder F7 - F5, siehe I. Veränderung.

4. K. E1 - F1 [G7 - G5]

Oder Lr. F8 - C5, siehe II; — oder D7 - D6, siehe III. Veränderung.

5. Sr.G1 - F3 D. H4 - H5

Nur dieser Zug ist gut. Denn zieht er D. H4 - H6, so ziehe ich Sr. F3 - E5, und raube mit Sr. E5 - F7† den Bauer und hernach seinen Thurm H8. — Oder zieht er statt dessen D. H4 - G4, so ziehe ich Lr. C4 - F7†*, und wenn er den Läufer wiedernimmt, so raube ich durch Sr. F3 - E5* gar seine Königin.

6. D2 - D4 D7 - D6

7. C2 - C3

In den Gambitspielen ist es für mich sehr nothwendig, diesen Bauer zu spielen, um hernach D. D1 - B3 ziehn zu können, wodurch meine Stellung verstärkt und der Gegner

in Verlegenheit gesetzt wird; zumal, wenn er, ohne einen Hauptstein anzugreifen, seinen Läufer C8 vorgerückt hat. Man sehe oben die fünfte und sechste Veränderung des 144. Sp.

L. C8 - G4

8. K. F1 - F2 Sr. G8 - F6

9. D. D1 - E2

Besser und sicherer hätte hier Philidor ziehen lassen: D. D1 - D3. Der Erfolg aber ist der nemliche.

S. [B8 - D7]

Oder L. G4 - F3†. Siehe V. Veränderung.

10. H2 - H4 L. G4 - F3†

11. D. E2 - F3† D. [H5 - F3†*]

Oder Sr. F6 - G4*. Siehe VI. Veränderung.

12. K. F2 - F3†

Nicht G2 - F3†. Denn hier ist eine Ausnahme von der oben im 103. Spiele. Anm. zum 3. Zuge gegebenen Hauptregel: den Bauer des Läufers mit dem Königsbauer zu verbinden. Denn theils gewinne ich hier, indem ich mit meinem Könige schlage, einen Bauer, ohne daß der Gegner es hindern kann; theils hat ein König überhaupt nicht viel mehr zu fürchten, wenn der Gegner seine Königin verloren hat; vielmehr ist es dann nöthig, den König selbst vorzurücken, weil er unter diesen Umständen ein sehr wirksamer Stein ist.

G5 - G4*

13. K. F3 - F4† Lr. F8 - H6*

14. K. F4 - F5

Auf diesem Felde würde mein König nicht sicher stehen, wenn mein Gegner noch seinen weißen Läufer hätte. Jezt aber kann ich damit ohne Gefahr alle meine Bauern unterstützen.

Lr. H6 - C1†

15. Tr. H1 - C1† H7 - H5

16. S. B1 - D2 K. E8 - E7

17. Tr. C1 - F1

Wenn ich dafür Tr. C1 - E1 zöge, so würde mein Thurm A1 nicht in Thätigkeit gesetzt werden können. Es ist also besser, den Angriff aufzuschieben, bis erst alle meine Steine in Bewegung gesetzt sind.

C7 - C6

Um hernach D6 - D5 zu ziehen und meine Mitte zu durchbrechen.

18. T. A1 - E1

Um dieß zu vereiteln, seinem Angriff außerdem zuvorzukommen und ihn zur Vertheidigung zu nöthigen.

B7 - B5

Um nun meinen linken Flügel anzugreifen und seinen Thürmen eine Oeffnung zu verschaffen.

19. Lr. C4 - B3 A7 - A5

20. E4 - E5 D6 - E5†

21. D4 - E5† Sr. F6 - D5

22. S. D2 - E4

Es wäre nicht gut gespielt, wenn

ich mit Lr. B3 - D5† seinen Springer genommen hätte. Denn indem er durch C6 - D5† diesen Läufer wiederschlüge, würde dieser Bauer meinen Springer behindern. Es ist also besser, daß ich auch meinen Springer sogleich in Thätigkeit setze, um keinen unnützen Stein zu haben.

S. D7 - B6

23. S. E4 - F6 T. A8 - D8

Hätte er mit Sr. D5 - F6† geschlagen, so würde ich diesen Springer nicht nur mit E5 - F6†* wiedernehmen, sondern auch durch T. E1 - E7 seinen Bauer F7 angreifen.

24. E5 - E6 T. D8 - D6

Hätte er dafür mit F7 - E6† geschlagen, so würde er in wenigen Zügen verloren haben, weil er diesen Bauer wieder eingebüßt hätte. — Oder hätte er mit Sr. D5 - F6† genommen, so würde ich durch E6 - F7†* eine sehr gute Stellung bekommen.

25. E6 - F7†* K. E7 - F7†

26. K. F5 - G5 K. F7 - G7

Um dem Schach von meinem Thurm F1 zu entgehen, wenn ich meinen Springer F6 wegziehen sollte.

27. S. F6 - H5†* K. G7 - H7

28. Tr. F1 - F7*

Schneller würde Philidor dieses Spiel geendigt haben, wenn er mich, anstatt mit dem Thurm, lieber mit Lr. B3 - C2* hätte Schach bieten lassen. Denn dem S. blieb nur noch der Zug K. H7 - G8 übrig, und ich zog sodann gleich T. E1 - E8†.

K. H7 - G8

29. Tr. F7 - B7 T. D6 - D8

30. Tr. B7 - B6†

Ich werde sehr bald gewinnen. — Der Gewinn dieses Spiels beruhte auf meinem 12. Zuge und dem guten Gebrauche meines Königs.

I. Veränderung.

Weiß.	Schwarz.
3. - -	F7 - F5
4. D. [D1 - E2]	

Schlechter hätte ich mich durch E4 - F5† aus dieser verwickelten Lage gezogen. Siehe IV. Veränderung.

D. D8 - H4*

5. K. E1 - D1	F5 - E4†
6. D. E2 - E4†*	Lr. F8 - E7
7. D2 - D3	G7 - G5
8. Sr. G1 - F3	D. H4 - G4

II. Veränderung.

Weiß.	Schwarz.
4. - -	Lr. F8 - C5
5. D2 - D4	Lr. C5 - B6
6. Sr G1 - F3	D. H4 - G4

7. Lr. C4-F7†* K. E8-F8

Denn wenn er den Läufer nimmt, so verliert er seine Königin durch Sr. F3-E5*.

8. H2-H3 D. G4-G3

9. S. B1-C3 K. F8-F7†

Wenn auch sein König meinen Läufer nicht nimmt, so ist es doch dasselbe, weil seine Königin keinen Ort zu ihrer Sicherheit mehr finden kann. Die Aufopferung dieses Läufers gegen einen so großen Ersatz ist ein sehr guter Plan.

10. S. C3-E2 D. G3-G6

11. Sr. F3-E5*

Ich gewinne seine Königin und das Spiel.

III. Veränderung.

Weiß.	Schwarz.
4. - -	D7-D6
5. Sr. G1-F3	L. C8-G4
6. D2-D4	G7-G5
7. S. B1-C3	D. H4-H5

Hätte er, anstatt sie zurückzuziehen, mit L. G4-F3† geschlagen, so würde ich dagegen D. D1-F3†, ziehn, und hernach durch G2-G3 mein Spiel wohl ordnen.

8.	H2-H4	H7-H6

Zöge er dafür F7-F6, so würde ich mit Lr. C4-G8† schlagen, und hernach S. C3-D5 ziehn und dadurch ein gutes Spiel bekommen.

9. K. F1-F2 L. G4-F3†

Wenn er seine Königin zurückgezogen, oder sonst einen andern Zug dafür gethan, hätte, so müßte ich H4-G5† nehmen. Denn es ist bey dem Angriff in Gambitspielen rathsam, die Bauern an der Seite des feindlichen Königs zu trennen.

10.	G2-F3†	D. H5-G6
11.	H4-G5†	D. G6-G5†
12.	S. C3-E2	S. B8-D7
13.	S. E2-F4†	D. G5-D8

Dieser Rückzug der Königin ist Beweis und Folge von der Zwecklosigkeit seines 3. Zuges, in welchem er damit Schach geboten hat. Denn es war nur ein Zeitverlust, den ich zum Vorrücken meiner Steine benutzt habe.

14.	C2-C3	S. D7-B6
15.	Lr. C4-D3	D. D8-D7
16.	L. C1-E3	K. rochirt
17.	A2-A4	K. C8-B8
18.	A4-A5	S. B6-C8
19.	B2-B4	C7-C6
20.	B4-B5	C6-B5†
21.	A5-A6	

Um ihn von der Beschützung seines Bauers abzuhalten.

8.	H2-H4	H7-H6

Zöge er dafür F7-F6, so würde ich mit Lr. C4-G8† schlagen, und hernach S. C3-D5 ziehn

		B7-B6
22.	D. D1-B3	Sr. G8-F6
23.	Lr. D3-B5†	D. D7-C7
24.	D4-D5	Lr. F8-G7

25. Lr. B5 - C6 Sr. F6 - D7

Unstreitig hätte Philidor hier den S. besser S. C8 - E7 ziehn lassen, weil er dadurch meinen Läufer C6 verjagt und hernach mit Lr. G7 - C3† einen Bauer ohne Gefahr erobern kann.

26. S. F4 - D3 Sr. D7 - E5
27. S. D3 - E5† Lr. G7 - E5†
28. F3 - F4 Lr. E5 - G7
29. L. E3 - D4 Lr. G7 - D4†*
30. C3 - D4† D. C7 - E7
31. K. F2 - F3 T. D8 - G8
32. T. A1 - C1 T. G8 - G6
33. Lr. C6 - B7 Tr. H8 - G8
34. T. C1 - C8†* Tr. G8 - C8†
35. Lr. B7 - C8† K. B8 - C8†
36. Tr. H1 - C1* K. C8 - B8
37. D. B3 - C4 D. E7 - D7
38. F4 - F5

Um seinen Zug D. D7 - H3* zu verhüten.

T. G6 - G8

39. D. C4 - C6

Dies ist ein schöner Zug, weil ich einen Doppelbauer habe und dadurch ihn los werde; der S. muß nun die Königinnen wechseln, oder er ist verloren.

D. D7 - C6†

Wenn er seine Königin, statt zu wechseln, zurückzöge, so würde ich meinen Bauer E4 vorrücken, und entweder seine Königin rauben, oder ihn mat setzen.

40. D5 - C6† K. B8 - C7
41. D4 - D5 H6 - H5
42. Tr. C1 - H1 T. G8 - H8
43. Tr. H1 - G1 T. H8 - H7
44. Tr. G1 - G8 B6 - B5

Wenn er statt dessen H5 - H4 zieht, um in die Dame zu kommen, so wird er doch um einen Zug zu spät anlangen.

45. Tr. G8 - A8 K. C7 - B6
46. Tr. A8 - B8* K. B6 - C7
47. Tr. B8 - B7* K. C7 - D8
48. E4 - E5

Ich opfere ihn auf, um meinen Bauer C6 mit dem Bauer D5, welchem sein Bauer D6 im Wege steht, unterstützen zu können.

D6 - E5†

49. D5 - D6 K. D8 - C8

Um nicht durch Tr. B7 - B8 mat zu werden.

50. D6 - D7* K. C8 - D8
51. Tr. B7 - B8* K. D8 - E7
52. D7 - D8D.‡

Man sieht wohl, daß ich ohne Hülfe meines Königs meine Absicht schwerlich erreicht haben würde. Denn hätte ich uach C1 rochirt, so wäre mir mein König zu entfernt geblieben, und mehr hinderlich, als beförderlich gewesen. — Auch merke man, daß das Feld F2 für meinen König das beßte ist, wenn ich nicht rochire.

IV. Veränderung. (I.)

	Weiß.	Schwarz.
4.	E4 - F5†	D. D8 - H4*
5. K.	E1 - F1	F4 - F3

Zum Angriff auf meinen Läufer durch seine Königin.

6. Lr.	C4 - G8†	F3 - G2†*
7. K.	F1 - G2†	Tr. H8 - G8†

Der S. gewinnt.

V. Veränderung.

	Weiß.	Schwarz.
9.	- -	L. G4 - F3†
10. D.	E2 - F3†	D. H5 - F3†*

Hätte er die Königin nicht genommen, so hätte ich sogleich H2 - H4 ziehn müssen, um seine Bauern zu trennen.

11.	G2 - F3†	Lr. F8 - G7
12.	H2 - H4	H7 - H6
13. Tr.	H1 - G1	Sr. F6 - H7
14. L.	C1 - F4†	Lr. G7 - D4†*
15.	C3 - D4†	G5 - F4†
16. Tr.	G1 - G7	S. B8 - C6
17. S.	B1 - C3	S. C6 - D4†
18. Lr.	C4 - F7†*	K. E8 - F8
19. T.	A1 - G1	S. D4 - C6
20. Lr.	F7 - B3	T. A8 - D8

Wenn er anders gezogen hätte, so würde ich Tr. G7 - H7† nehmen, und hernach mit Tr. G1 - G8 Schach geben, um den Thurm D8 zu rauben.

21. Tr.	G7 - F7*	K. F8 - E8
22. T.	G1 - G7	Sr. H7 - F8
23. S.	C3 - D5	

Ich werde unfehlbar gewinnen.

Anm. Hier könnte der S. indessen den Thurm auf A8 zurückkehren lassen, und dann wäre mein Sieg so entschieden nicht, als Philidor meint. Zieht der S. irgend einen andern Stein, so ist das Mat die unmittelbare Folge; zieht er den Thurm auf irgend ein anderes Feld diesseits A8, so wird die Niederlage nach dem Verhältniß des ihm übriggebliebenen Spielraums verzögert.

VI. Veränderung.

	Weiß.	Schwarz.
11.	- -	Sr. F6 - G4*
12. K.	F2 - G1	G5 - H4†

Hätte er irgend einen andern Zug gethan, so hätte ich H4 - G5† genommen.

13. L.	C1 - F4†	Sr. G4 - F6
14. S.	B1 - A3	D. H5 - F3†
15.	G2 - F3†	Sr. F6 - H5
16. Tr.	H1 - H4†	Sr. H5 - F4†
17. Tr.	H4 - F4†	F7 - F6
18. K.	G1 - F2	K. rochirt
19. Lr.	C4 - E6	Lr. F8 - E7
20. T.	A1 - H1	K. C8 - B8
21. Lr.	E6 - D7†	T. D8 - D7†
22. T.	H1 - H6	B7 - B6
23. Tr.	F4 - F5	Lr. E7 - D8

24. Lr.F5 - H5 K. B8 - B7
25. F3 - F4 C7 - C6
26. F4 - F5

Da er in dieser Lage mich nicht angreifen kann, so werde ich bald S. A3 - B5 ziehn, um seinen Bauer A7 zu nehmen und dadurch das Spiel gewinnen.

146. Spiel.

Weiß.	Schwarz.
1. E2 - E4	E7 - E5
2. F2 - F4	[D7 - D5]

Um meinen Bauer E4 anzugreifen. Denn es ist immer rathsam, den Bauer des Königs gegen den der Königin umzutauschen; auch ist dies ein besserer Zug, um den Fallstricken des Gegners zu entgehen, als wenn ich den Gambitbauer schlage.

Zöge er dafür D7 - D6, so würde dieser Zug das ganze Spiel verändern. Siehe I. Veränderung.

3. E4 - D5† D.[D8 - D5†]

Oder E5 - F4†. Siehe II. Veränderung.

4. F4 - E5† D. D5 - E5†*
5. Lr.F1 - E2

In dieser Lage scheint das Spiel gleich zu stehen. Indessen habe ich doch den Vortheil, daß auf meinem linken Flügel 4 Bauern stehn; seine Bauern dagegen sind zu 3 und 3 zertheilt, und von der Mitte abgesondert.

Lr. F8 - D6
6. Sr.G1 - F3 D. E5 - E7
7. D2 - D4 L. C8 - E6
8. K. rochirt S. B8 - D7
9. C2 - C4 C7 - C6
10. S. B1 - C3 Sr.G8 - F6
11. Lr.E2 - D3 K.[roch-G8]

Oder er rochirt nach C8. Siehe III. Veränderung.

12. L. C1 - G5

Wenn er nicht nach G8 rochirt hätte, so wäre dieser Zug mir nicht vortheilhaft. Denn wenn er meinen Läufer durch H7 - H6 forttreibt, so habe ich einen verlornen Zug gethan; oder ich muß seinen Springer F6 dagegen vertauschen, der durch den Springer D7 wieder ersetzt werden kann. — Jezt aber ist mein Zug gut, um die seinen König bedeckenden Bauern hervorzulocken und alsdann ihn desto leichter anzugreifen.

		H7 - H6
13. L.	G5 - G4	D. E7 - D8
14. S.	C3 - E4	

Dieser Zug wäre für ihn sehr nachtheilig gewesen, wenn er seine Königin nicht fortgezogen hätte, um an ihre Stelle den Läufer D6 zu setzen.

		Lr. D6 - E7
15. D.	D1 - E2	D. D8 - C7

Wenn er statt dessen mit Sr. F6 - E4† geschlagen hätte, so müßte ich mit D. E2 - E4† wiederschlagen, um ihn mit D. E4 - H7‡ zu bedrohen.

16. S.	E4 - F6†*	S. D7 - F6†
17. L.	H4 - F6	Lr. E7 - F6†
18. D.	E2 - E4	G7 - G6
19. Sr.	F3 - E5	Lr. F6 - E5†

Hätte er seinen Läufer zurückgezogen, so gewönne ich mit Sr. E5 - G6†.

20.	D4 - E5†	T. A8 - D8

Wenn er mit L. E6 - F5 meine Königin angegriffen hätte, so würde ich durch Tr. F1 - F5† gegen seinen König eine, ihm sehr gefährliche, Oeffnung machen.

21. Tr.	F1 - F6	D. C7 - D7

Ohne diesen Zug würde ich durch Tr. F6 - E6† das Spiel unfehlbar gewinnen.

22. Tr.	F6 - G6†*	F7 - G6†
23. D.	E4 - G6†*	K. G8 - H8

Zöge er dafür D. D7 - G7, so würde ich durch D. G6 - E6†* seinen Läufer rauben und das Spiel gewinnen, weil ich 2 Bauern und einen Läufer, nebst dem Vortheil des Angriffs übrig behalten hätte.

24. D.	G6 - H6†*	

In dieser Lage ist es am rathsamsten, daß ich das Spiel durch unablässiges Schachbieten remis mache.

I. Veränderung.

	Weiß.	Schwarz.
2.	- -	D7 - D6
3. Sr.	G1 - F3	L. C8 - G4
4. Lr.	F1 - C4	S. B8 - C6

Bey der Vertheidigung muß man oft wider die allgemeinen Regeln handeln, um die Absichten des Gegners zu vereiteln; seltener beym Angriff. — Dieser Zug hat den Zweck, theils seinen Bauer E5 zu schützen, theils meinen Läufer C4 anzugreifen, der ihm auf dieser Linie sehr lästig ist. Hätte er dafür irgend einen andern Zug gethan, so würde ich F4 - E5† ziehn und hernach nicht nur mit Lr. C4 - F7†* seinen Bauer gewinnen, sondern, wenn er mit K. E8 - F7† wiedernähme, durch Sr. F3 - E5* den Läufer G4 mit meiner Königin erobern. — Oder hätte er statt dessen E5 - F4† gezogen, so würde ich D2 - D4 ziehn, und dann

käme eins der vorigen Gambitspiele heraus.

5. C2-C3 L. G4-F3†

Hätte er irgend einen andern Zug gethan, der keinen meiner Steine angriffe, so würde ich D. D1-B3 ziehn, wie oben beym 144. Spiele, in der sechsten Veränderung und im neunten Zuge.

6. D. D1-F3† Sr. G8-F6
7. D2-D3 S. C6-A5
8. Lr. C4-B5* C7-C6
9. Lr. B5-A4 B7-B5
10. Lr. A4-C2

Meine drey letzten Züge scheinen verlorne Züge zu seyn. Allein sie sind es nicht. Denn um meinen Läufer zu verjagen, hat er sein Spiel in eine solche Lage gebracht, daß er ohne Gefahr nicht mehr nach C8 rochiren kann. — Wenn er aber nach G8 rochirt, so hat mein Läufer jezt eine gute Stellung. Auch werde ich nun die Mitte behaupten und das Spiel gewinnen können.

Lr. F8-E7
11. D3-D4 E5-D4†
12. C3-D4† K. rochirt
13. L. C1-E3 S. A5-C4
14. S. B1-D2

Die Bauern der Springer und Thürme sind, wenn sie von den Mittelbauern getrennt sind, nicht von sonderlicher Wichtigkeit; deswegen verstatte ich ihm lieber das Wegnehmen meines Bauers B2, als daß ich Zeit zum Angriff verliere.

S. C4-B2†
15. G2-G4

Um hernach seinen Springer F6 zu vertreiben. Dies hätte wohl auch durch E4-E5 erreicht werden können, aber dann hätte er seinen Springer auf D5 gesetzt, und wäre dadurch meinem Angriff hinderlich geworden. — Hier sieht man, wie nützlich die vorgerückten Mittelbauern sind, weil sie den Springer zurücktreiben, und außer Stand setzen, zu schaden.

S. B2-C4
16. S. D2-C4† B5-C4†
17. G4-G5 Sr. F6-D7
18. H2-H4 D. D8-A5*
19. K. E1-D1 D. A5-A3
20. T. A1-C1 D. A3-A2†
21. D. F3-H5

Um ihn zu verleiten, daß er mit G7-G6 meine Königin angreife, weil ich dann mit dem Bauer H4 eine Oeffnung gegen seinen König machen werde.

T. A8-B8
22. E4-E5 G7-G6
23. D. H5-E2 T. B8-B2
24. H4-H5 C6-C5
25. H5-G6† F7-G6†

Hätte er statt dessen H7-G6† gezogen, so würde ich durch D. E2-H2 gewinnen.

26. Tr. H1-H7† K. G8-H7†

Zieht er, statt den Thurm zu

schlagen, Tr. F8 - F7, so ziehe ich Tr. H7 - H6 zurück; unterstütze diesen Thurm hernach durch D. E2 - H2, und die Wirkung wird dieselbe seyn.

27. D. E2 - H5* K. H7 - G8
28. D. H5 - G6†* K. G8 - H8
29. D. H6 - H7‡

II. Veränderung.

Weiß.	Schwarz.
3. - -	E5 - F4†
4. Sr. G1 - F3	D. D8 - D5†
5. D2 - D4	D. D5 - E4*

Dies ist ein unnützer Zug, wodurch er Zeit und wahrscheinlich auch das Spiel verliert. Er hätte lieber C7 - C5 ziehn sollen.

6. K. E1 - F2	Lr. F8 - E7

Hätte er seinen König nicht bedeckt, und doch seine Königin stehn lassen, so würde er sie und das Spiel bald verlieren, wenn ich mit Lr. F1 - B5*, und Tr. H1 - E1, seinen König und Königin angriffe.

7. Lr. F1 - D3	D. E4 - C6
8. L. C1 - F4†	L. C8 - E6
9. D. D1 - E2	D. C6 - D7
10. C2 - C4	C7 - C6
11. S. B1 - C3	Sr. G8 - F6
12. H2 - H3	K. rochirt
13. G2 - G4	Lr. E7 - D6
14. Sr. F3 - E5	Lr. D6 - E5†
15. D4 - E5†	

Um seinen Springer zum Rückzuge zu zwingen, welcher keinen Ort zum Vorrücken mehr hat. Hätte ich aber mit B. F4 - E5† geschlagen, so wäre sein Springer nicht gewichen.

	Sr. F6 - E8
16. T. A1 - D1	D. D7 - E7
17. G4 - G5	S. B8 - D7
18. D. E2 - H5	

Um den Gegner zu zwingen, G7 - G6 zu ziehen. Dadurch werde ich nemlich in den Stand gesetzt, bey dem 22. Zuge mit dem Springer Schach zu bieten und damit das Spiel zu gewinnen.

	G7 - G6
19. D. H5 - H6	D. E7 - C5*
20. K. F2 - G3	S. D7 - E5†
21. S. C3 - E4	D. C5 - D4

Zöge er seine Königin anderswohin, so würde er seinen Springer verlieren.

22. S. E4 - F6*	Sr. E8 - F6†
23. G5 - F6†	

Nach diesem Zuge mag er ziehen, was er will, so ist er doch durch D. H6 - G7 mat.

III. Veränderung.

Weiß.	Schwarz.
11. - -	K. roch - C8
12. Tr. F1 - E1	D. E7 - F8

Um dem Verlust eines Haupt-

steins auszuweichen, wenn ich D4-D5 ziehe.

13. D. D1-A4 K. C8-B8
14. L. C1-E3 C6-C5

Zöge er statt dessen S. D7-B6 zum Angriff auf meine Königin, so müßte ich D. A4-B3 ziehen und hernach den Bauer A2 vorrücken, um seinen Springer zu verjagen.

15. D4-D5 L. E6-G4
16. B2-B4 L. G4-F3†
17. C2-F3† T. D8-C8
18. S. C3-B5 A7-A6
19. S. B5-D6† D. F8-D6†
20. T. A1-B1 S. D7-E5
21. Lr. D3-E2 Sr. F6-D7
22. D. A4-A5 D. D6-G6*
23. K. G1-H1 D. G6-D6

Hätte er dafür mit C5-B4† geschlagen, so würde ich durch T. B1-B4† wiederschlagen, und hernach mit Tr. E1-B1 meine Thürme verdoppeln müssen.

24. B4-C5† Sr. D7-C5†
25. T. B1-B6 D. D6-F8
26. Tr. E1-B1 S. E5-D7
27. T. B6-A6† Sr. C5-A6†
28. D. A5-A6† T. C8-C7

Anm. Hier hätte Philidor den S. einen Zug thun lassen können, welcher das Mat, wenn auch nicht ganz verhindert, doch verspätet, haben würde, nemlich K. B8-C7. Denn man muß zwar den König nicht unnöthigerweise in Gefahr setzen, aber auch ihn nicht unthätig lassen, wo er zum Angriff beytragen kann.

29. D5-D6 T. C7-C8
30. D. A6-A7‡

---

147. Spiel.

Anm. Dies nennt Philidor das Gambitspiel des Cunningham, dessen Züge wegen ihrer Lebhaftigkeit merkwürdig sind.

1. E2-E4 E7-E5
2. F2-F4 E5-F4†
3. Sr. G1-F3 Lr. F8-E7
4. Lr. F1-C4 Lr. E7-H4*
5. [G2-G3]

Weit besser ließe Philidor hier ziehen K. E1-F1. Denn dadurch mache ich es dem Gegner

unmöglich, seinen Gambitbauer zu retten, indem es immer in meiner Macht steht, ihn zu schlagen, und dadurch den Vortheil des Angriffs zu behaupten. Siehe I. Veränderung.

F4 - G3†

6. K. rochirt G3 - H2†*

7. K. G1 - H1 Lr.[H4 - F6]

Zöge er dafür Lr. H4 - E7, so würde dieser Zug mir bald den Sieg verschaffen. Siehe II. Veränderung.

8. E4 - E5 D7 - D5

Wenn er diesen Läufer nicht aufopferte, so würde ich das Spiel gewinnen. Da er aber für diesen hingegebenen Stein drey Bauern mehr behält, so wird er durch die Stärke derselben siegen, wenn er damit nicht eher vorrückt, als bis seine Hauptsteine im Stande sind, sie zu beschützen.

9. E5 - F6† Sr. G8 - F6†

10. Lr. C4 - B3 L. C8 - E6

11. [D2 - D3]

Mit dem Zuge D2 - D4 würde ich seinen Springer das Eindringen in mein Spiel zu meinem großen Nachtheile verstattet haben. Siehe IV. Veränderung, (und die Anm. am Schlusse des Spiels.)

H7 - H6

Dieser Zug ist von großer Wichtigkeit. Denn er hindert mich, durch L. C1 - G5 seinen Springer F6 anzugreifen, und dadurch seine Bauern zu zerstreuen, indem ich meinen Thurm mit seinem Springer vertauschte. Hierdurch würde der Vortheil auf meine Seite gekommen seyn.

12. L. C1 - F4 C7 - C5

13. L. F4 - H2† S. B8 - C6

14. S. B1 - D2 Sr. F6 - G4

Um meinen Läufer H2 zu rauben, welcher ihm sehr hinderlich seyn würde, wenn er nach C8 rochirte. — Ueberhaupt wenn man in vorgerückten Bauern seine Stärke hat, so muß man die feindlichen Läufer zu nehmen suchen, weil sie den Gang der Bauern mehr aufhalten, als ein anderer Officier.

15. D. D1 - E2

Um meinen Läufer zu ersetzen, der, ohne meine Lage noch mehr zu verschlimmern, nicht mehr zu retten ist. Denn hätte ich ihn auf F4 gezogen, so würde er mit G7 - G5 sich zum unmittelbaren Siege wohlgestellt haben.

Sr. G4 - H2†

16. D. E2 - H2† D. D8 - B8

Wenn er sie anderswohin zöge, so würde sie in ihrer Wirksamkeit etwas behindert werden. Er bietet sie zum Umtauschen an, um sie, wenn ich sie nicht nehme, nachher auf D6 zum Angriff zu stellen.

17. D. H2 - B8†

Ohne diese Umtauschung wäre mein Spiel noch schlechter.

T. A8 - B8†

18. T. A1 - E1 K. E8 - D7

19. Sr. F3 - E5* S. C6 - E5†

20. T. E1 - E5† K. D7 - D6

21. Tr. F1 - E1 B7 - B5

22. C2 - C3 T. B8 - E8

23. A2 - A4 A7 - A6

24. S. D2 - F3 G7 - G5

25. K. H1 - G2 F7 - F6

Hätte er dafür F7 - F5 gezogen, so würde ich durch Lr. B3 - D5† Vortheil erhalten haben.

26. T. E5 - E2 H6 - H5

27. A4 - B5† A6 - B5†

28. Tr. E1 - A1 T. E8 - A8

Man muß, so viel als möglich, zu verhindern suchen, daß sich die feindlichen Thürme nicht vor einander stellen, besonders auf einer offnen Linie.

29. T. A1 - E1

Deswegen schlage ich den angebotenen Wechsel aus.

L. E6 - D7

30. D3 - D4 C5 - C4

31. Lr. B3 - C2 H5 - H4

Um hernach durch G5 - G4 meinen Springer F3 anzugreifen, welcher sich auf H4 nicht nur sicher hätte retten, sondern auch seine Bauern am Vorrücken verhindern können.

32. Tr. E1 - H1 Tr. H8 - H5

Nach der oben im 100. Spiel, zum 32. Zuge des W. gegebenen Regel durfte er nicht H4 - H3* ziehn.

33. B2 - B3 T. A8 - H8

34. B3 - B4 G5 - G4

35. S. F3 - D2 Tr. H5 - G5

36. Tr. H1 - F1 G4 - G3

37. Tr. F1 - F6†* K. D6 - C7

38. Tr. F6 - G6 H4 - H3*

39. K. G2 - G1 G3 - G2

40. Tr. G6 - G5† H3 - H2*

41. K. G1 - G2† H2 - H1D*

42. K. G2 - F2 T. H8 - F8*

43. K. F2 - E3 D. H1 - H3*

44. S. D2 - F3 D. H3 - F3†*

Seine Königin nimmt hernach mit D. F3 - F4* meinen Thurm G5, und gibt im folgenden Zuge Mat.

(Anm. Die Züge des S. Bauern sind überall meisterhaft. Aber der 33. und 34. Zug des W. scheinen muthwillige Zeitverschwendung in einer so kritischen Lage zu seyn.)

I. Veränderung.

	Weiß.	Schwarz.
5.	K. E1 - F1	D7 - D6
6.	D2 - D4	D. D8 - F6
7.	E4 - E5	D6 - E5†
8.	D4 - E5†	D. F6 - E7
9.	L. C1 - F4†	L. C8 - G4

10. S. B1 - C3 C7 - C6
11. S. C3 - E4

Ich habe eine bessere Stellung und muß gewinnen.

II. Veränderung.

Weiß.	Schwarz.
7. - -	Lr. H4 - E7
8. Lr. C4 - F7†*	K. [E8 - F7†]

Oder K. E8 - F8. Siehe III. Veränderung.

9. Sr. F3 - E5*	K. F7 - E6
10. D. D1 - G4*	K. E6 - E5†
11. D. G4 - F5*	K. E5 - D6
12. D. F5 - D5‡	

Die Stellung des Läufers des S. in 7. Zuge ist allerdings unweise; allein deshalb folgt daraus ein so schnelles Matwerden nicht. Denn der König desselben braucht nur im 10. Zuge nicht, wie hier, meinen Springer zu schlagen, sondern nach D6 auszuweichen, und er wird noch eine Zeit lang vor dem Mat sicher seyn, wiewohl ich durch Sr. E5-F7* dann die Königin erobern und nachher seinen ganzen linken Flügel zerstreuen und vernichten werde.

III. Veränderung. (I.)

Weiß.	Schwarz.
8. - -	K. E8 - F8
9. Sr. F3 - E5	Sr. G8 - F6
10. Lr. F7 - B3	D. D8 - E8
11. Sr. E5 - F7	Tr. H8 - G8
12. E4 - E5	D7 - D5
13. E5 - F6†	G7 - F6†
14. Lr. B3 - D5†	L. C8 - G4
15. D. D1 - E1	L. G4 - H5
16. D2 - D4	

Blos um das Spiel abzukürzen.

	L. H5 - F7†
17. L. C1 - H6*	Tr. G8 - G7
18. S. B1 - C3	L. F7 - D5†
19. S. C3 - D5†	D. E8 - F7
20. S. D5 - E7†	D. F7 - E7†
21. D. E1 - E7†	K. F8 - E7†
22. L. H6 - G7†	

Ich muß gewinnen, weil ich einen Thurm mehr und eine vortheilhafte Stellung habe.

IV. Veränderung.

Weiß.	Schwarz.
11. D2 - D4	Sr. F6 - E4
12. L. C1 - F4	F7 - F5
13. S. B1 - D2	

Um den Gegner zu verleiten, ihn mit Sr. E4 - D2† zu nehmen.

D. D8 - E7

Er nimmt ihn nicht. Denn ein Springer, der von zwey Bauern unterstützt ist, und von keinem

feindlichen Bauer angegriffen werden kann, wie hier, ist wenigsten so viel werth, als ein Thurm, weil er mir so lästig wird, daß ich gezwungen werde, ihn zu nehmen. Dadurch verbindet er aber seine Bauern wieder. Da ich denselben keine Bauern entgegenzustellen habe, so kann ich ihr Vorrücken zur Dame auch nur durch den Verlust eines Hauptsteins verhindern.

14.	C2 - C4	C7 - C6

Zöge er dafür D5 - C4†, so
† verlöre sein Spiel einen großen Theil seiner Stärke. Denn sein
† Springer E4 bliebe nur von Einem Bauer unterstützt, und müßte,
† um letztern zu erhalten, zurückgezogen werden.

15.	C4 - D5†	C6 - D5†
16. T.	A1 - C1	S. B8 - C6
17. S.	D2 - E4†	F5 - E4†
18. Sr.	F3 - H2†	K. roch - G8
19. D.	D1 - D2	H7 - H6
20. T.	C1 - C5	T. A8 - D8
21. Lr.	B3 - A4	G7 - G5
22. L.	F4 - E3	Tr. F8 - F1†*
23. Sr.	H2 - F1†	D. E7 - D6
24. D.	D2 - H2	K. G8 - G7
25. D.	H2 - D6†	T. D8 - D6†
26.	A2 - A3	K. G7 - G6
27.	B2 - B4	H6 - H5
28.	B4 - B5	S. C6 - E7
29. T.	C5 - C7	T. D6 - D7
30. T.	C7 - D7†	

Wenn ich ihn auch nicht nehme, so ist es doch dasselbe Spiel.

		L. E6 - D7†
31. K.	H1 - G2	

Siehe wegen dieses Zuges die Anm. am Schluße.

		H5 - H4
32. L.	E3 - F2	K. G6 - H5
33. Lr.	A4 - D1*	L. D7 - G4
34. Lr.	D1 - G4†*	K. H5 - G4†
35. Sr.	F1 - E3*	K. G4 - F4
36. K.	G2 - H3	K. F4 - F3
37. Sr.	E3 - G4	S. E7 - F5
38. L.	F2 - G1	E4 - E3
39.	A3 - A4	E3 - E2
40. L.	G1 - F2	S. F5 - D4†

In dieser Lage gewinnt der S. das Spiel. Im letzten Theile dieses Spiels habe ich einen Läufer und der S. 3 Bauern zum Vortheil. Aber Ein Läufer mehr kann die Wirksamkeit Dreyer Bauern nicht aufwiegen.

(Anm. Die Bemerkung im Spiele, worauf sich diese IV. Veränderung bezieht, ist zwar richtig, und eines so großen Meisters würdig; aber die Ausführung selbst in dieser Veränderung nicht. Denn wenn ich im 31. Zuge anders ziehe, so muß ich doch unfehlbar gewinnen. Z. B.

31.	B5 - B6	S. E7 - C6

32. B6 - A7† S. C6 - A7†
33. Kr. A4 - D7†, womit ich den Vortheil eines Läufers, und dreyer freywirkenden Officiers, gegen Einen, noch dazu eingesperrten, des Gegners habe und offenbar gewinnen muß.)

148. Spiel.

Anm. Dies ist ein Gambitspiel des Doctor Salvio aus seiner (unter dem Titel: il giuoco degli scacchi del Dottor Alessandro Salvio diviso in quattro libri. Ristampato in Napoli di Felice Mosca. 1723.) gedruckten Abhandlung, mit Philidors Verbesserungen.

Weiß.	Schwarz.
1. E2 - E4	E7 - E5
2. F2 - F4	E5 - F4†
3. Sr. G1 - F3	G7 - G5
4. Kr. F1 - C4	G5 - G4
5. Sr. F3 - E5	

Ich hätte auch rochiren und meinen Springer aufopfern können, und würde dann mit meiner Königin beyde Bauern * rauben. Aber meine Steine bekommen auf diese Art mehr Freyheit, und ich würde, ehe der S. seinen König sichern kann, einigen Vortheil haben.

D. D8 - H4*

6. K. E1 - F1 Sr. G8 - F6

7. D. [D1 - E1]

Hätte ich statt dessen mit Sr. E5 - F7† geschlagen, so würde er durch D7 - D5 Zwey Steine anstatt meines Thurms erhalten haben. - Oder zöge ich Kr. C4 - F7†*, so siehe I; — oder D2 - D4, so siehe III; — oder S. B1 - C3 so siehe V. Veränderung.

D. H4 - E1†

Hätte er dafür G4 - G3 gezogen, so müßte ich sogleich Kr. C4 - F7†*, und dann Sr. E5 - F3, ziehn.

8. K. F1 - E1† Sr. [F6 - E4†]

Zieht er statt dessen S. B8 - C6, so werde ich diesen Springer mit Sr. E5 - C6† schlagen und dann durch D2 - D3 meinen Bauer E4 unterstützen. — Oder zieht er zum Angriff meines Springers D7 - D6, so siehe IV. Veränderung.

9. Lr. C4 - F7†* K. E8 - E7

Wenn er statt dessen K. E8 - D8 gezogen hätte, so hätte ich meinen Läufer zurückziehen müssen, um durch Sr. E5 - F7* zugleich seinen Thurm anzugreifen, oder doch zu machen, daß er um einen Zug zu kurz komme.

10. Lr. F7 - B3

In dieser Stellung muß ich entweder seinen Bauer G4 gewinnen, oder die Umtauschung meines Springers gegen seinen Thurm erhalten, (wenn er nicht H7 - H5 zieht.)

Sr. E4 - F6

Zöge er statt dessen D7 - D6, so müßte ich durch Sr. E5 - F7 seinen Thurm angreifen und alsdann mit Sr. F7 - D6† schlagen, indeß mein Läufer B3 seinen Thurm G8 gefangen gehalten hätte.

11. D2 - D4

Ich würde nicht so gut Sr. E5 - F7 ziehn, weil dieser Springer sich nicht zurückziehn könnte und verloren wäre.

D7 - D6

12. Sr. E5 - D3 F4 - F3

Weil er ihn länger nicht beschützen kann.

13. G2 - F3† G4 - F3†

Ich muß ihn ohne Anstand nehmen. Denn jeder einzelne und auf das feindliche Gebiet gekommene Bauer muß verloren seyn.

14. K. E1 - F2 L. C8 - G4

15. L. C1 - G5 S. B8 - D7

16. S. B1 - D2 T. A8 - E8

Ich habe eine bessere Stellung. Unterdessen ist diese Art des Gambitspiels nicht rathsam gegen einen Spieler, dem man einen Stein vorgibt, ob sie gleich bey einem gemeinen Spiele ohne Vorgeben sehr vortheilhaft ist.

I. Veränderung.

Weiß. Schwarz.

7. Lr. C4 - F7†* K. [E8 - E7]

Hier steht er am besten, und besser als auf D8, wohin ihn Salvio setzt, weil ich durch D2 - D4 eine gute Stellung gewinnen würde, anstatt daß ich nun genöthigt werde, meinen Läufer F7 zu entfernen, der seinen Springer abhält, auf H5 zu gehn, wo er mir sehr gefährlich werden würde.

Siehe II. Veränderung.

8. Lr. [F7 - B3]

Um den Läufer nicht zu verlieren. — Oder ich ziehe Lr. F7 - C4,

siehe VI. Veränderung.

D7 - D6

Schlüge er statt dessen mit Sr. F6 - E4†, so hätte ich mit D. D1 - E1 die Verwechselung der Königinnen anbieten müssen, und dadurch mein Spiel

in Vertheidigungsstand gesetzt. — Oder zöge er dafür Sr. F6 - H5, so müßte ich mit D. D1 - G4† nehmen. Er würde zwar mit Sr. H5 - G3 Schach bieten, aber ich würde H2 - G3† dagegenziehn, meinen Thurm aufopfern, und eine gute Stellung haben.

9. Sr. E5 - D3

Dieser Zufluchtsort ist freylich für diesen Springer sehr schlecht; er wäre aber durch den Angriff seines Thurms H3 durch Sr. E5 - F7 sehr ins Gedränge gerathen. Die Ursach dieser für mich beschwerlichen Stellung ist im 7. Zuge des S. zu suchen.

Sr. F6 - H5

10. D. D1 - E1 G4 - G3

Wenn er Sr. H5 - G3* gezogen hätte, so würde ich durch Zurückziehung meines Königs einen Stein gewonnen, und im Fall er den Tausch der Königinnen angeboten hätte, seinem Angriff ein Ende gemacht haben.

11. K. F1 - G1

Um meinen Thurm H1 zu unterstützen.

Lr. F8 - C7

12. C2 - C3

Durch H2 - G3† würde ich bald mat werden.

D. H4 - G5

13. Lr. B3 - D1 L. C8 - G4

14. Lr. D1 - G4† D. G5 - G4†

15. H2 - H3

Es ist besser, diesen Bauer vorzurücken, als damit seinen Bauer G3 zu schlagen, damit er nicht seinen Springer auf G3 festsetze.

D. G4 - G6

16. D. E1 - E2

Ich habe nun weiter kein Mittel, den Steinen meines linken Flügels einen freyen Ausgang zu verschaffen, als meinen Springer D3 auf F3 zu bringen.

S. B8 - D7

17. Sr. D3 - E1

In dieser Lage hat der S. Vortheil. Doch bin ich noch nicht ohne alle Hoffnung, weil ich vielleicht meine Bauern in der Mitte noch werde vereinigen können.

II. Veränderung. (I.)

Weiß.	Schwarz.
7. - -	K. E8 - D8
8. D2 - D4	

Hätte ich den Läufer zurückgezogen, um Sr. E5 - F7* zu ziehen, so würde er seinen Springer F6 auf H5 bringen; seinen Thurm preisgeben; aber das Spiel gewinnen.

F4 - F3

Er könnte auch D7 - D6 ziehn, um meinen Springer zurückzutreiben. Oder Sr. F6 - E4†. In diesem Falle müßte ich mit

D. D1 - E1 ihm den Tausch der Königinnen anbieten.

9. S. B1 - C3

Wenn ich mit G2 - F3† schlüge, so würde er das Spiel gewinnen.

D7 - D6

10. Sr. E5 - D3 F3 - G2†*
11. K. F1 - G2† D. H4 - H3*
12. K. G2 - G1

Zöge ich K. G2 - F2, so würde er durch G4 - G3* im Vortheil seyn.

G4 - G3

13. Sr. D3 - F4

Dieser Zug nöthigt ihn, seine Königin zurückzuziehn, und gibt mir Zeit, mich zur Vertheidigung einzurichten. Wenn ich es gar zur Verwechselung der Königinnen bringen kann, so wird meine Stellung noch besser seyn, weil meine Bauern auf der Mitte stehen und weiter vorgerückt sind.

(Anm. Es würde gut gespielt seyn, vor dem Rückzuge der Königin, mit G3 - H2†* zu schlagen und dann mit derselben eine Demonstration auf meinen Läufer F7 zu machen, um ihn da los zu werden.)

III. Veränderung.

Weiß.	Schwarz.
7. D2 - D4	D7 - D6

Schlüge er mit Sr. F6 - E4†, so müßte ich D. D1 - E1 ziehen.

8. Sr. E5 - D3	F4 - F3
9. S. B1 - C3	F3 - G2†*
10. K. F1 - G2†	D. H4 - H3*

Es wäre überflüssig, das Spiel weiter fortzuführen. Ich thue die nemlichen Züge, als vorher, nur daß ich einen Bauer weniger habe.

IV. Veränderung.

Weiß.	Schwarz.
8. - -	D7 - D6
9. Sr. E5 - F7†	D6 - D5
10. Lr. C4 - D5†	

Nicht so gut hätte ich mir meinen Läufer nehmen lassen, weil mein Springer in Gefahr bleibt.

Sr. F6 - D5†

11. Sr. F7 - H8†	Sr. D5 - F6

Wenn er dafür Sr. D5 - B4 gezogen hätte, um mit Sr. B4 - C2†* zu schlagen, so hätte ich S. B1 - A3 ziehn müssen, um dies zu hindern.

12. D2 - D3	Lr. F8 - G7
13. C2 - C3	

Weil er sonst Sr. F6 - E4† gezogen und dann mit seinem Läufer meinen Bauer B2 genommen hätte.

Lr. G7 - H8†

Denn den Gambitbauer konnte er nach 2 - 3 Zügen doch nicht mehr retten.

14. L. C1 - F4†	C7 - C6

15. S. B1 - D2

In dieser Lage thue ich besser, meinen König unter die Bauern vorzurücken, als zu rochiren. — Ich habe eine bessere Stellung, als er.

V. Veränderung.

Weiß.	Schwarz.
7. S. B1 - C3	D7 - D6

Hätte er S. B8 - C6 gezogen, so müßte ich mit Sr. E5 - C6† schlagen und dann den Umtausch der Königinnen anbieten.

8. Sr. E5 - D3

Wenn ich statt dessen mit Sr. E5 - F7† geschlagen hätte, so müßte er seinen Thurm aufopfern, und Sr. F6 - H5 ziehn, um damit hernach von G3 aus den doppelten Angriff auf König und Thurm mich in eine üble Lage zu setzen.

F4 - F3

9. G2 - G3

Durch G2 - F3† wäre ich in die Verlegenheit gekommen, daß er durch G4 - F3† seinem Läufer C8 eine Oeffnung gemacht hätte, welches den Verlust meiner Königin, oder des Spiels, zur Folge gehabt haben würde.

D. H4 - H3*

10. K. F1 - F2 D. H3 - G2*

11. K. F2 - E3 Lr. F8 - H6*

12. Sr. D3 - F4 C7 - C6

Um seine Königin nicht einzubüßen. (Siehe die Lage des vorigen Spiels am Ende der II. Veränderung.) Hätte er statt statt dessen rochirt, oder sonst einen andern Zug gethan, so hätte ich durch D. D1 - F1 den Umtausch der Königinnen anbieten müssen.

13. D. D1 - F1 D. G2 - F1†

14. Lr. C4 - F1† Lr. H6 - G7

Dies Zurückziehn des Läufers war nothwendig, weil ich durch H2 - H3 seine Bauern geraubt haben würde, wenn er seinen folgenden Zug nicht thun konnte.

15. H2 - H3 H7 - H5

16. D2 - D4

Jezt muß jeder Theil seine Steine so bald als möglich herausbringen. Ich darf mit H3 - G4† nicht schlagen, und dann habe ich durch meine Stellung Vortheil, obgleich der S. einen Bauer mehr hat.

VI. Veränderung. (I.)

Weiß.	Schwarz.
8. Lr. F7 - C4	D7 - D6

Er könnte jezt entweder mit Sr. F6 - E4† schlagen, worauf ich D. D1 - E2 ziehn; ihm den Zug Sr. E4 - G3* überlassen; die Eroberung meines Thurms zu-

geben, und dennoch das Spiel gewinnen würde; — oder Sr. F6 - H5 ziehn, in welchem Fall ich durch D. D1 - E1 den Umtausch der Königinnen anbieten müßte.

9.	Sr. E5 - D3	Sr. F6 - H5
10.	D. D1 - E1	D. H4 - F6

Zöge er statt dessen Sr. H5-G3*, so zöge ich K. F1 - G1, und er verlöre einen Stein; oder schlüge er mit D. H4 - E1†, so müßte ich mit Sr. D3 - E1† wiederschlagen, um meine Steine desto leichter ausrücken lassen zu können.

11.	E4 - E5	D6 - E5†
12.	D. E1 - E5†*	D. F6 - E5†
13.	Sr. D3 - E5†	

Ich habe eine bessere Stellung.

---

149. Spiel.

Das Gambit der Königin.

	Weiß.	Schwarz.
1.	D2 - D4	D7 - D5
2.	C2 - C4	D5 - C4†
3.	[E2 - E4]	

Wenn ich statt dessen E2 - E3 zöge, so könnte dieser Zug meinen Läufer C1 bis zur Hälfte des Spiels außer Thätigkeit setzen. Siehe I. Veränderung. Auf die Art kann man nur gegen einen schlechten Spieler gewinnen.

[E7 - E5]

Thäte er zur Beschützung des Gambitbauers C4 den Zug B7-B5, so verlöre er das Spiel. Siehe II. Veränderung. — Zöge er aber, statt dieser Züge, etwas anders, so würde ich durch F2-F4 mein Spiel in die beste Lage setzen, weil ich drey Bauern in gleicher Reihe auf der Mitte hätte.

4.	[D4 - D5]	

Zöge ich D4 - E5†, so hätte ich den Vortheil des Angriffs verloren. Siehe III. Veränder.

F7 - F5

Hätte er einen andern Zug gethan, so würde ich durch F2 - F4 meine Steine vollkommen frey gemacht haben.

5.	S. B1 - C3	Sr. G8 - F6
6.	F2 - F3	Lr. F8 - C5
7.	S. [C3 - A4]	

Um seinen Läufer C5 zu verjagen. Hätte ich aber dafür Lr. F1 - C4† gezogen, so würde ich das Spiel verlieren. Siehe IV. Veränd.

		Lr. C5 - G1†

Zöge er Lr. C5 - D4, so müßte ich mit Sr. G1 - E2 diesen Läufer angreifen und im folgenden Zuge ihn nehmen. (Doch würde Lr. C5 - D4 sehr richtig gewesen seyn, und ihm den Gewinn verschafft haben, wenn er im folgenden C7 - C5 gezogen hätte.)

8.	Tr. H1 - G1†	K. [rochirt]

Wenn er B7 - B5 zur Beschützung des Gambitbauers C4 gezogen hätte, so würde ich wieder verlieren. Siehe V. Veränderung. — Hätte er aber F5 - E4† geschlagen, so würde ich mit F3 - E4† wiederschlagen. Diesen Bauer dürfte er aber mit dem Springer nicht rauben, weil er in der Folge durch das Schach von meiner Königin ohne Zweifel verlieren würde.

9.	S. A4 - C3	F5 - E4†
10.	Lr. [F1 - C4†]	

Zöge ich dafür F3 - E4†, so würde ich verlieren. Siehe VI. Veränderung.

		E4 - F3†
11.	G2 - F3†	

Dadurch bekommt mein Thurm eine Oeffnung gegen seinen Königs; mein eigener eine Bedeckung, und sein Springer F6 ein Hinderniß im Vorrücken. Ob ich gleich einen Bauer weniger habe, so bin ich doch durch meine Stellung im Vortheil.

		L. C8 - F5
12.	L. C1 - E3	S. B8 - D7
13.	D. D1 - D2	S. D7 - B6
14.	L. E3 - B6†	A7 - B6†
15.	K. roch - C1	K. G8 - H8
16.	Tr. G1 - G5	G7 - G6
17.	D. D2 - E3	D. D8 - D6
18.	S. C3 - E4	L. F5 - E4†
19.	F3 - E4†	

Und ich verbinde jezt diesen Bauer mit dem Bauer D5.

		Tr. F8 - E8
20.	K. C1 - B1	D. D6 - C5

Da er die drohende Stellung meiner Königin gegen seinen linken Flügel bemerkt, und zugleich sieht, daß, wenn ich T. D1 - F1 zöge, er nur durch ihr Abwehren dem Mat entgehen könne, indem er die seinige ihr entgegenstellt, wodurch ihre Wirksamkeit sehr behindert wird: so bietet er jezt den Umtausch derselben an. Ich muß ihn annehmen, oder ihm den Angriff überlassen.

21.	D. E3 - C5†	B6 - C5†
22.	T. D1 - E1	K. H8 - G7
23.	K. B1 - C2	H7 - H6
24.	Tr. G5 - G3	Sr. F6 - H5
25.	Tr. G3 - B3	B7 - B6
26.	D5 - D6	

Um meinem Thurm und Läufer Luft zu machen.

		C7 - D6†
27.	Tr. B3 - B6†	T. A8 - D8
28.	T. E1 - D1	Sr. H5 - F6
29.	Tr. B6 - B7*	K. G7 - H8

30. Lr. C4 - D5

Um zu verhindern, daß seine Bauern nicht vorrücken.

		Sr. F6 - D5†
31.	T. D1 - D5†	Tr. E8 - F8
32.	T. D5 - D2	Tr. F8 - F4
33.	T. D2 - E2	D6 - D5
34.	E4 - D5†	T. D8 - D5†
35.	Tr. B7 - E7	G6 - G5

Zöge er zum Schutz des angegriffenen Bauers Tr. F4 - F5, so verlöre er das Spiel.

36.	Tr. E7 - E5†	T. D5 - E5†
37.	T. E2 - E5†	Tr. F4 - F2*
38.	K. C2 - C3	Tr. F2 - H2†
39.	A2 - A4	

Hätte ich mit T. E5 - C5 den Bauer genommen, so würde ich das Spiel verloren haben, weil mein Thurm von dem Könige verhindert wäre, zu rechter Zeit herbeyzueilen, um seinem Bauer G5 den Weg zur Dame zu versperren.

		G5 - G4
40.	A4 - A5	G4 - G3
41.	T. E5 - E1	G3 - G2
42.	T. E1 - G1	Tr. H2 - H3*
43.	K. C3 - C4	Tr. H3 - G3
44.	A5 - A6	Tr. G3 - G7
45.	K. C4 - C5†	H6 - H5
46.	K. C5 - B6	H5 - H4
47.	A6 - A7	Tr. G7 - A7†

Nähme er den Bauer nicht, so verlöre er das Spiel, weil ich ohne Verzug den seinigen nähme.

48. T. G1 - G2†

Mit dem Zuge K. B6 - A7† hätte ich verloren.

		Tr. A7 - H7
49.	B2 - B4	H4 - H3
50.	T. G2 - H2	K. H8 - G7
51.	B4 - B5	K. G7 - G6
52.	K. B6 - C6	K. G6 - G5
53.	B5 - B6	K. G5 - G4
54.	B6 - B7	Tr. H7 - B7†
55.	K. C6 - B7†	

Da der Gegner hernach K. G4 - G3 zieht, so ist klar, daß das Spiel unentschieden bleibt, weil Bauer und Thurm auf beyden Seiten verloren gehen und bloße Könige übrig bleiben.

I. Veränderung.

	Weiß.	Schwarz.
3.	E2 - E3	F7 - F5

Dieser Zug lehrt, daß ich besser gethan hätte, wie oben, E2 - E4 zu ziehen, weil nun dieser Bauer F5 verursacht, daß mein Bauer E3 nicht vorrücken kann, ohne genommen zu werden.

4.	Lr. F1 - C4†	E7 - E6
5.	F2 - F3	Sr. G8 - F6

Um meinem Bauer E3 das Vorrücken noch mehr zu erschweren.

6.	S. B1 - C3	C7 - C5

Ebenfalls aus der Absicht, meine Mittelbauern abzuhalten, daß sie sich nicht vereinigen können.

7. Sr. G1 - E2	S. B8 - C6	
8. K. rochirt	G7 - G5	

Um, im Falle der Noth, mit F5 - F4 meinen Bauer E3 anzugreifen und die übrigen zu zerstreuen.

9.	D4 - C5†	

Hätte ich statt dessen D4 - D5 vorgerückt, so würde er mit S. C6 - A5 meinen Läufer angegriffen und mich dadurch genöthigt haben, damit auf B5 Schach zu bieten. Im Fall er nun seinen König auf F7 gerückt hätte, würde er den Zug und eine bessere Stellung gewonnen haben.

	D.	D8 - D1†
10. Tr.	F1 - D1†	Lr. F8 - C5†
11. Sr.	E2 - D4	K. E8 - E7
12. S.	C3 - A4	Lr. C5 - D6
13. Sr.	D4 - C6†	B7 - C6†
14.	F3 - F4	

Um ihn zu verhindern, drey Bauern in gleicher Reihe voran zu stellen.

		H7 - H6
15. L.	C1 - D2	Sr. F6 - D5
16.	G2 - G3	L. C8 - D7
17. K.	G1 - F2	C6 - C5
18. S.	A4 - C3	L. D7 - C6
19. S.	C3 - D5†	E6 - D5†
20. Lr.	C4 - E2	T. A8 - B8
21. L.	D2 - C3	G5 - F4†
22. L.	C3 - H8†	

Wenn ich G3 - F4† gezogen hätte, so würde er mit D5 - D4 meinen Läufer angegriffen; alsdann mit seinem, durch den Läufer C6 unterstützten, Thurm aus G2 Schach geboten haben und so in mein Spiel eingedrungen seyn. — Wenn ich auch mit E3 - F4† wiedergeschlagen hätte, so hätte er diesen Bauer mit Lr. D6 - F4† wiedergenommen und sich dadurch um deswillen wohlgestellt, weil sein Bauer F5 nun durch keine Bauern hätte abgewehrt und nicht ohne Verlust eines Hauptsteins vom Eindringen in die Dame aufgehalten werden können.

		F4 - E3†*
23. K.	F2 - E3†	T. B8 - H8†
24. Lr.	E2 - F3	K. E7 - E6
25. Tr.	D1 - D2	D5 - D4*
26. K.	E3 - F2	L. C6 - E4
27. T.	A1 - E1	K. E6 - D5
28. Tr.	D2 - E2	T. H8 - E8
29.	G3 - G4	L. E4 - F3†
30. Tr.	E2 - E8†	F5 - G4†
31.	H2 - H3	C5 - C4
32. Tr.	E8 - H8	D4 - D3
33. K.	F2 - E3	Lr. D6 - C5*
34. K.	E3 - F4	D3 - D2

Er gewinnt. — Dieses Spiel lehrt die Macht zweyer Läufer gegen die Thürme, besonders wenn sich der König in der Nähe zweyer feindlichen Bauern befindet. — Hätte ich, anstatt mit meinen Thürmen seine Bauern anzugreifen, mich seiner Läufer entledigt, so würde ich nicht verloren, sondern das Spiel unentschieden ge-

macht haben. Alsdann müßte ich vom 31. Zuge an folgendergestalt ziehn:

31. Tr. E8 - D8
32. T. E1 - E7
33. Tr. D8 - D6†

II. Veränderung.

	Weiß.	Schwarz.
3.	- -	B7 - B5
4.	A2 - A4	C7 - C6
5.	B2 - B3	

Es kommt beym Angriff im Gambit der Königin eben so viel darauf an, daß ich seine Bauern auf dieser Seite zerstreue, als im Gambit des Königs auf der andern Seite.

		C4 - B3†
6.	A4 - B5†	C6 - B5†
7.	Lr. F1 - B5†*	L. C8 - D7
8.	D. D1 - B3†	L. D7 - B5†
9.	D. B3 - B5†*	D. D8 - D7
10.	D. B5 - D7†*	S. B8 - D7†
11.	F2 - F4	E7 - E6
12.	K. E1 - E2	F7 - F5

Um mich zu zwingen, E4 - E5 zu ziehen, wodurch mein voranstehender Bauer D4 zurückbleibt und unbrauchbar wird. Siehe oben 102. Spiel, Anm. zum 18. Zuge.

13. E4 - E5

Ich muß diesen Bauer doch ziehn; aber ich werde mit Hülfe meiner Hauptsteine dahin sehen, daß ich meinen Bauer D4 gegen den seinigen E6 vertausche.

		Sr. G8 - E7
14.	S. B1 - C3	Sr. E7 - D5

In dieser Lage ist er genöthigt, mir das Wechseln der Springer anzubieten, ob er gleich dadurch seine Bauern trennt. Denn hätte er anders gezogen, so hätte ich durch S. C3 - B5. seinen Bauer A7 bekommen.

15.	S. C3 - D5†	E6 - D5†
16.	L. C1 - A3	Lr. F8 - A3†
17.	T. A1 - A3†	K. E8 - E7
18.	K. E2 - F3	Tr. H8 - B8
19.	Sr. G1 - E2	K. E7 - E6
20.	Tr. H1 - A1	Tr. B8 - B7
21.	T. A3 - A6*	S. D7 - B6
22.	Tr. A1 - A5	G7 - G6
23.	Sr. E2 - C3	T. A8 - D8
24.	T. A6 - A7†	Tr. B7 - A7†
25.	Tr. A5 - A7†	

Ich habe einen Bauer mehr, welchem die feindlichen Bauern nicht schaden können, und werde gewinnen. — Aus dieser Veränderung kann man übrigens ersehen, daß ein, von den übrigen abgesonderter, Bauer niemals glücklich seyn kann.

III. Veränderung.

	Weiß.	Schwarz.
4.	D4 - E5†	D. D8 - D1†*
5.	K. E1 - D1†	L. C8 - E6

6.	F2 - F4	G7 - G6
7. S.	B1 - C3	S. B8 - D7
8.	H2 - H3	H7 - H5
9. L.	C1 - E3	K. rochirt
10. K.	D1 - C2	Lr. F8 - C5
11. L.	E3 - C5†	S. D7 - C5†
12. Sr.	G1 - F3	C7 - C6
13. Sr.	F3 - G5	B7 - B5
14. Lr.	F1 - E2	Sr. G8 - E7
15. Sr.	G5 - E6†	F7 - E6†
16.	A2 - A4	S. C5 - B3
17. T.	A1 - A2	A7 - A6
18.	A4 - B5†	A6 - B5†
19. T.	A2 - A8*	K. C8 - B7
20. T.	A8 - D8†	Tr. H8 - D8†
21. Tr.	H1 - D1	S. B3 - D4*
22. K.	C2 - B1	K. B7 - B6
23.	G2 - G4	H5 - G4†
24.	H3 - G4†	C6 - C5
25.	G4 - G5	Sr. E7 - C6
26. Lr.	E2 - G4	B5 - B4
27. S.	C3 - E2	Sr. C6 - A5
28. S.	E2 - D4†	C5 - D4†
29. Lr.	G4 - E6†	K. B6 - C5
30.	F4 - F5	D4 - D3
31.	F5 - G6†	

Ich nehme seinen Bauer, um auf dem weißen Felde G8 zur Dame zu gehen, weil dies von meinem Läufer unterstützt ist.

		Sr. A5 - B3
32.	G6 - G7	T. D8 - A8

Um mit T. A8 - A1 mat zu setzen.

33. Tr.	D1 - D3†	T. A8 - A1*
34. K.	B1 - C2	T. A1 - C1‡

IV. Veränderung.

	Weiß.	Schwarz.
7. Lr.	F1 - C4†	F5 - E4†
8.	F3 - E4†	Sr. F6 - G4
9. Sr.	G1 - H3	D. D8 - H4*
10. K.	E1 - D2	Sr. G4 - E3
11. D.	D1 - E2	L. C8 - G4
12. D.	E2 - D3	Sr. E3 - G2†
13. Sr.	H3 - G1	D. H4 - E1*
14. K.	D2 - C2	Lr. C5 - G1†

Der S. muß unfehlbar gewinnen.

V. Veränderung.

	Weiß.	Schwarz.
8.	- -	B7 - B5
9. S.	A4 - C5	K. rochirt
10.	A2 - A4	S. B8 - A6
11. S.	C5 - A6†	L. C8 - A6†
12.	A4 - B5†	L. A6 - B5†
13.	B2 - B3	F5 - E4†
14.	B3 - C4†	L. B5 - D7
15. L.	C1 - G5	E4 - F3†
16.	G2 - F3†	K. G8 - H8
17. Lr.	F1 - D3	H7 - H6
18.	H2 - H4	H6 - G5†
19.	H4 - G5†	Sr. F6 - H5
20. Lr.	D3 - G6	Sr. H5 - F4
21. D.	D1 - C2	Sr. F4 - G6†
22. D.	C2 - G6†	L. D7 - F5
23. D.	G6 - H5*	K. H8 - G8
24.	G5 - G6	L. F5 - G6†
25. D.	H6 - G6†	D. D8 - F6

26. T. A1 - A6	D. F6 - G6†
27. T. A6 - G6†	Tr. F8 - F7
28. K. E1 - E2	A7 - A5
29. T. G6 - E6	A5 - A4
30. T. E6 - E5†	A4 - A3
31. Tr. G1 - A1	A3 - A2
32. T. E5 - E3	Tr. F7 - F6
33. K. E2 - D3	T. A8 - A3*
34. K. D3 - E4	T. A3 - E3†*
35. K. E4 - E3†	Tr. F6 - A6
36. K. E3 - D4	K. G8 - F7
37. K. D4 - C3	Tr. A6 - A3*
38. K. C3 - B4	Tr. A3 - F3†
39. Tr. A1 - A2†	K. F7 - E7
40. C4 - C5	G7 - G5
41. Tr. A2 - A7	K. E7 - D8
42. K. B4 - B5	G5 - G4
43. K. B5 - C6	Tr. F3 - F6*
44. D5 - D6	C7 - D6†
45. C5 - D6†	K. D8 - E8
46. Tr. A7 - G7	Tr. F6 - H6
47. K. C6 - C7	

Da ich hernach meinen Bauer zur Dame ziehe, ſo werde ich das Spiel leicht gewinnen.

VI. Veränderung.

	Weiß.	Schwarz.
10.	F3 - E4†	Sr. F6 - E4†
11.	S. C3 - E4†	D. D8 - H4*
12.	S. E4 - G3	L. C8 - G4
13.	Lr. F1 - E2	

Es war nicht möglich, zu verhindern, daß ich nicht einen Stein verlieren ſollte.

D. H4 - H2†

14. Tr. G1 - F1

Hätte ich dafür K. E1 - D2 gezogen, ſo würde er durch Tr. F8 - F2 deſto leichter gewinnen.

D. H2 - G3†*

15. K. E1 - D2 S. B8 - D7

16. Tr. F1 - F8†

Hätte ich Lr. E2 - G4† genommen, ſo würde er mit D. G3 - D3 Schach geboten und alsdann durch Tr. F8 - F1† mat geſetzt haben.

T. A8 - F8†

17. D. D1 - E1 T. F8 - F2

Der S. muß augenſcheinlich gewinnen.

D. Nach G. Greco.

150. Spiel.

Weiß.	Schwarz.
1. E2 - E4	E7 - E5
2. F2 - F4	E5 - F4†
3. Sr. G1 - F3	G7 - G5
4. Lr. F1 - C4	G5 - G4
5. Sr. F3 - E5	D. D8 - H4*
6. K. E1 - F1	Sr. G8 - H6
7. D2 - D4	D7 - D6
8. Sr. E5 - D3	F4 - F3
9. G2 - G3	D. H4 - H3*
10. K. F1 - E1	

Ziehe ich statt dessen K. F1 - F2, so entsteht dasselbe Spiel, das oben in 144. Spiel II. Veränderung ausgeführt ist.

D. H3 - H5

Zöge er D. H3 - G2, so würde ich durch Sr. D3 - F2, und hernach durch Lr. C4 - F1, seine Königin gewinnen.

11. Sr. D3 - F4	D. H5 - A5*
12. L. C1 - D2	D. [A5 - B6]

Oder D. A5 - A4. Siehe I. Veränderung.

13. Sr. F4 - D5	D. B6 - D4†
14. Lr. C4 - D3	D. D4 - C5
15. L. D2 - E3	D. C5 - A5*
16. B2 - B4	D. A5 - A4
17. Lr. D3 - B5*	D. A4 - B5†
18. Sr. D5 - C7†*	K. E8 - D8
19. Sr. C7 - B5†	

Ich muß gewinnen.

I. Veränderung.

Weiß.	Schwarz.
12. - -	D. A5 - A4
13. S. B1 - A3	[C7 - C6]

Oder D. A4 - D7. Siehe II. Veränderung.

14. Sr. F4 - D5	B7 - B5
15. B2 - B3	D. A4 - A3†
16. L. D2 - B4	D. A3 - B2
17. T. A1 - B1	D. B2 - A2†
18. T. B1 - A1	D. A2 - B2

19. L.	B4 - C3	D. B2 - A1†
20. D.	D1 - A1†	C6 - D5†
21. Lr.	C4 - D5†	S. B8 - D7
22. Lr.	D5 - A8†	

Ich werde gewinnen.

II. Veränderung. (I.)

	Weiß.	Schwarz.
13.	- -	D. A4 - D7
14. Sr.	F4 - D5	Lr. F8 - G7
15. L.	D2 - H6†	Lr. G7 - H6†
16. Sr.	D5 - F6*	K. E8 - F8
17. Sr.	F6 - D7†*	

Ich gewinne.

---

151. Spiel.

	Weiß.	Schwarz.
1.	E2 - E4	E7 - E5
2.	F2 - F4	E5 - F4†
3. Sr.	G1 - F3	G7 - G5
4. Lr.	[F1 - C4]	

Oder H2 - H4. Siehe II. Veränderung.

		Lr. F8 - G7
5.	D2 - D4	D7 - D6
6. S.	B1 - C3	C7 - C6
7.	H2 - H4	H7 - H6
8.	H4 - G5†	H6 - G5†
9. Tr.	H1 - H8†	Lr. G7 - H8†
10. Sr.	F3 - E5	D6 - E5†
11. D.	D1 - H5	D. D8 - F6
12.	D4 - E5†	D. F6 - G7
13.	E5 - E6	Sr. G8 - F6]
14.	E6 - F7†*	K. [E8 - D8]

Wenn er den König auf F8 zieht, so wird er bald mat. Denn ich werde nun L. C1 - F4† ziehn, und, wenn er dagegen Sr. F6 - H5† gezogen hat, ihn mit L. F4 - D6 mat setzen. — Oder wenn er ihn auf E7 zieht, so siehe I. Veränderung.

15. D.	H5 - G5†	D. G7 - G5†
16.	F7 - F8D*	K. D8 - D7
17. D.	F8 - H8†	D. G5 - G2†
18. D.	H8 - F6†	F4 - F3
19. D.	F6 - F7*	K. D7 - D6
20. L.	C1 - F4*	K. D6 - C5
21. S.	C3 - A4*	K. C5 - B4

Mit K. C5 - D4 würde er noch früher verlieren. Denn wenn ich alsdann C2 - C3* ziehe, so wird er K. D4 - E4† dagegen ziehn, und darauf durch S. A4 - C5 mat seyn.

22. L.	F4 - D2*	K. B4 - A4†
23.	B2 - B3*	K. A4 - A3
24. D.	F7 - E7*	K. A3 - B2

25. D. E7 - E5* K. B2 - A3
Zieht er K. B2 - C2†, so ist er durch T. A1 - C1 sogleich mat.
26. L. D2 - C1* K. A3 - B4
27. C2 - C3‡

I. Veränderung.

	Weiß.	Schwarz.
14.	- -	K. E8 - E7
15.	D. H5 - E2	L. C8 - E6
16.	Lr. C4 - E6†	K. E7 - E6†
17.	D. E2 - C4*	K. E6 - E7
18.	D. C4 - B4*	K. E7 - F7†
19.	D. B4 - B7†*	S. B8 - D7
20.	D. B7 - A8†	

Ich habe eine gute Stellung.

II. Veränderung.

	Weiß.	Schwarz.
4.	H2 - H4	G5 - G4
5.	Sr. F3 - E5	H7 - H5
6.	Lr. F1 - C4	Sr. G8 - H6
7.	D2 - D4	Lr. F8 - E7
8.	L. C1 - F4†	Lr. E7 - H4†*
9.	G2 - G3	Lr. H4 - G5
10.	Tr. H1 - H5†	Lr. G5 - F4†
11.	G3 - F4†	D7 - D6
12.	Sr. E5 - G4†	L. C8 - G4†
13.	D. D1 - G4†	Sr. H6 - G4†
14.	Tr. H5 - H8†*	K. E8 - E7
15.	Tr. H8 - D8†	K. E7 - D8†
16.	Lr. C4 - F7†	S. B8 - C6
17.	C2 - C3	K. D8 - E7
18.	Lr. F7 - B3	Sr. G4 - E3
19.	K. E1 - F2	Sr. E3 - G4*
20.	K. F2 - G3	

Ich habe ein gutes Spiel.

---

152. Spiel.

Weiß.	Schwarz.
1. E2 - E4	E7 - E5
2. F2 - F4	E5 - F4†
3. Sr. G1 - F3	H7 - H6
4. Lr. F1 - C4	G7 - G5
5. H2 - H4	[F7 - F6]
Oder G5 - G4.	Siehe I. Veränderung.
6. Sr. F3 - G5†	[F6 - G5†]
Oder D. D8 - E7.	Siehe II. Veränderung.
7. D. D1 - H5*	K. E8 - E7
8. D. H5 - F7*	K. E7 - D6
9. D. F7 - D5*	K. D6 - E7
10. D. D5 - E5‡	

I. Veränderung.

	Weiß.	Schwarz.
5.	- -	G5 - G4
6.	Sr. F3 - E5	Tr. H8 - H7
7.	D2 - D4	D7 - D6
8.	Sr. E5 - D3	F4 - F3
9.	G2 - G3	D. D8 - E7
10.	Sr. D3 - F4	D. E7 - E4†*
11.	K. E1 - F2	D. E4 - C6
12.	D. D1 - D3	Tr. H7 - G7
13.	Lr. C4 - B5	

Ich gewinne die Königin.

II. Veränderung.

	Weiß.	Schwarz.
6.	- -	D. D8 - E7
7.	D. D1 - H5*	K. E8 - D8
8.	Sr. G5 - F7*	K. D8 - E8
9.	Sr. F7 - H8†*	K. E8 - D8
10.	Sr. H8 - F7*	K. D8 - E8
11.	Sr. F7 - H6†*	K. E8 - D8
12.	Sr. H6 - G8†	

Ich gewinne. (Indeſſen, wenn er D. E7-E4†* zieht, ſo iſt es nicht ſo entſchieden, wer gewinnen wird.)

153. Spiel.

	Weiß.	Schwarz.
1.	E2 - E4	E7 - E5
2.	F2 - F4	E5 - F4†
3.	Sr. G1 - F3	Sr. G8 - E7
4.	H2 - H4	H7 - H5
5.	Lr. F1 - C4	Sr. E7 - G6
6.	Sr. F3 - G5	Sr. G6 - E5
7.	Lr. C4 - B3	F7 - F6
8.	Sr. G5 - H3	Sr. [E5 - G6]

Oder G7 - G5. Siehe I. Veränderung.

9.	D2 - D4	Sr. G6 - H4†
10.	Sr. H3 - F4†	G7 - G5
11.	Tr. H1 - H4†	G5 - H4†
12.	Sr. F4 - G6	Tr. H8 - H7
13.	Lr. B3 - G8	Tr. H7 - G7
14.	D. D1 - H5†	Tr. G7 - G8†
15.	Sr. G6 - E5*	K. E8 - E7
16.	D. H5 - F7*	K. E7 - D6
17.	Sr. E5 - C4*	K. D6 - C6
18.	D. F7 - D5‡	

I. Veränderung.

	Weiß.	Schwarz.
8.	- -	G7 - G5
9.	H4 - G5†	F6 - G5†
10.	D2 - D4	Sr. [E5 - F7]

Oder Sr. E5 - G6. Siehe II. Veränderung.

11.	G2 - G3	F4 - G3†
12.	Lr. B3 - F7†*	K. E8 - F7†

13. Sr. H3 - G5†* K. [F7 - G6]

Oder K. F7 - E8. Siehe III. Veränderung.

14. D. D1 - F3 D. D8 - F6
15. D. F3 - G3† D7 - D6
16. Sr. G5 - E6* K. G6 - H7

Zöge er ihn auf F7, so würde ich durch Tr. H1 - F1 seine Königin gewinnen.

17. Tr. H1 - H5†* Lr. F8 - H6
18. Tr. H5 - H6†* D. F6 - H6†
19. L. C1 - H6†

Ich habe die Königin zum Vortheil.

II. Veränderung. (I.)

Weiß.		Schwarz.
10.	- -	Sr. E5 - G6
11.	G2 - G3	F4 - G3†
12.	Sr. H3 - G5†	G3 - G2
13.	Lr. B3 - F7*	K. E8 - E7
14.	Tr. H1 - G1	Sr. G6 - H4
15.	Lr. F7 - H5†	Lr. F8 - G7
16.	D. D1 - G4	Lr. G7 - D4†
17.	D. G4 - H4†	Tr. H8 - H5†
18.	D. H4 - H5†	Lr. D4 - G1†
19.	D. H5 - F7*	K. E7 - D6
20.	D. F7 - D5*	K. D6 - E7
21.	D. D5 - E5*	K. E7 - F8
22.	D. E5 - H8*	K. F8 - E7
23.	D. H8 - G7*	K. E7 - D6
24.	Sr. G5 - F7*	

Ich gewinne die Königin.

III. Veränderung. (I.)

Weiß.		Schwarz.
13.	- -	K. F7 - E8
14.	Tr. H1 - H5†	Tr. [H8 - H5†]

Oder Tr. H8 - G8. Siehe IV. Veränderung.

15. D. D1 - H5†* K. E8 - E7
16. D. H5 - F7* K. E7 - D6
17. D. F7 - D5* K. D6 - E7
18. D. D5 - E5‡

IV. Veränderung. (III.)

Weiß.		Schwarz.
14.	- -	Tr. H8 - G8
15.	Tr. H5 - H7	D. D8 - F6
16.	D. D1 - H5*	D. F6 - G6
17.	L. C1 - F4	D. G6 - H5†
18.	Tr. H7 - H5†	Lr. F8 - E7
19.	S. B1 - D2	S. B8 - C6
20.	C2 - C3	D7 - D6
21.	Sr. G5 - H3	L. C8 - G4
22.	Tr. H5 - H7	L. G4 - H3†
23.	Tr. H7 - H3†	G3 - G2
24.	K. E1 - F2	K. E8 - D7
25.	T. A1 - G1	T. A8 - F8
26.	Tr. H3 - F3	Lr. E7 - H4*
27.	K. F2 - E2	K. D7 - D8
28.	L. F4 - E3	T. F8 - F3†
29.	S. D2 - F3†	Lr. H4 - F6
30.	K. E2 - F2	Tr. G8 - E8
31.	S. F3 - D2	Tr. E8 - G8
32.	T. G1 - G2†	Tr. G8 - G2†*
33.	K. F2 - G2†	

Ich gewinne das Spiel.

154. Spiel.

Weiß.	Schwarz.
1. E2 - E4	E7 - E5
2. F2 - F4	E5 - F4 †
3. Sr. G1 - F3	G7 - G5
4. Lr. F1 - C4	G5 - G4
5. Lr. C4 - F7 †*	K. E8 - F7 †
6. Sr. F3 - E5*	K. F7 - E6
7. D. D1 - G4 †*	K. E6 - E5 †
8. D. G4 - F5*	K. E5 - D6
9. D2 - D4	Lr. F8 - G7
10. L. C1 - F4 †*	K. D6 - E7
11. L. F4 - G5*	Lr. G7 - F6
12. E4 - E5	Lr. F6 - G5 †
13. D. F5 - G5 †*	K. E7 - E8
14. D. G5 - H5*	K. E8 - E7
15. K. rochirt	D. D8 - E8
16. D. H5 - G5*	K. E7 - E6
17. Tr. F1 - F6*	Sr. G8 - F6 †
18. D. G5 - F6 †*	K. E6 - D5
19. S. B1 - C3*	K. D5 - D4 †
20. D. F6 - F4*	K. D4 - C5
21. B2 - B4*	K. C5 - C6
22. D. F4 - C4*	K. C6 - B6
23. S. C3 - A4 ‡	

155. Spiel.

Weiß.	Schwarz.
1. E2 - E4	E7 - E5
2. F2 - F4	D7 - D5
3. E4 - D5 †	D. D8 - D5 †
4. S. B1 - C3	D. D5 - E6
5. Sr. G1 - F3	E5 - F4 †*
6. K. E1 - F2	Lr. F8 - C5*
7. D2 - D4	Lr. C5 - D6
8. Lr. F1 - B5*	C7 - C6

Auch wenn er K. E8 - D8 zieht, wird er durch Tr. H1 - E1 ſeine Königin verlieren, oder mat werden.

9. Tr. H1 - E1

Ich gewinne die Königin.

156. Spiel.

Weiß.	Schwarz.
1. E2 - E4	E7 - E5
2. F2 - F4	E5 - F4†
3. Lr. F1 - C4	D. D8 - H4*
4. K. E1 - F1	Lr. F8 - C5
5. D2 - D4	Lr. C5 - B6
6. Sr. G1 - F3	D. [H4 - E7]

Oder zieht er sie auf G4, so kommt dasselbe Spiel, welches in der III. Veränderung des 145. Spiels zu finden ist; — oder er zieht sie auf H6, siehe I; — oder auf F6, siehe III. Veränderung.

7. L.	C1 - F4†	D. E7 - E4†
8. Lr.	C4 - F7†*	K. E8 - F8
9. L.	F4 - G3	Sr. G8 - H6
10. S.	B1 - C3	D. E4 - E7
11. Lr.	F7 - B3	C7 - C6
12. D.	D1 - D3	D7 - D5
13. T.	A1 - E1	D. [E7 - F7]

Oder D. E7 - F6. Siehe IV. Veränderung.

14. L.	G3 - D6*	K. F8 - G8
15. T.	E1 - E7	D. F7 - F6
16. S.	C3 - D5†	C6 - D5†

Wenn er dafür D. F6-D6† zieht, so biete ich mit S. D5 - F6 Schach, und setze ihn, wenn er den König auf F8 gerückt hat, mit T. E7 - E8 mat.

17. Lr.	B3 - D5†*	K. G8 - F8

Zieht er statt dessen Sr. H6 - F7, so ist er durch T. E7 - E8 sogleich mat.

18. T.	E7 - F7*	K. F8 - E8
19. T.	F7 - F6†	G7 - F6†
20. D.	D3 - E3*	K. E8 - D8
21. D.	E3 - E7‡	

I. Veränderung.

Weiß.	Schwarz.
6. - -	D. H4 - H6
7. [G2 - G3]	

Oder Sr. F3 - E5. Siehe II. Veränderung.

		D. H6 - H3*
8. K.	F1 - F2	F4 - G3†*
9.	H2 - G3†	D. H3 - G4
10. Lr.	C4 - F7†*	K. E8 - F8
11. Tr.	H1 - H4	

Ich gewinne die Königin.

II. Veränderung. (I.)

Weiß.	Schwarz.
7. Sr. F3 - E5	D7 - D5
8. Lr. C4 - D5†	L. C8 - E6
9. Lr. D5 - B7†	

Ich werde seinen Thurm gewinnen.

III. Veränderung.

	Weiß.	Schwarz.
6.	- -	D. H4 - F6
7.	E4 - E5	D. F6 - F5
8.	Lr. C4 - D3	D. F5 - G4
9.	H2 - H3	D. G4 - G3
10.	L. C1 - D2	S. B8 - C6
11.	L. D2 - E1	

Ich gewinne die Königin.

IV. Veränderung.

	Weiß.	Schwarz.
13.	- -	D. E7 - F6
14.	L. G3 - H4	D. F6 - G6
15.	L. H4 - E7*	K. F8 - G8
16.	D. D3 - G6†	H7 - G6†
17.	S. C3 - D5†	C6 - D5†
18.	Lr. B3 - D5†*	Sr. H6 - F7

Wenn er statt dessen K. G8 - H7 zieht, so ist er durch Sr. F3 - G5 sogleich mat.

19.	Sr. F3 - G5	Tr. H8 · H5
20.	Lr. D5 - F7†*	K. G8 - H8
21.	Lr. F7 - G6†	Tr. H5 - H4
22.	Sr. G5 - F7*	K. H8 - G8
23.	L. E7 - H4†	

Ich habe seinen Thurm erobert, und gewinne das Spiel.

---

157. Spiel.

	Weiß.	Schwarz.
1.	E2 - E4	E7 - E5
2.	F2 - F4	E5 - F4†
3.	Lr. F1 - C4	D. D8 - H4*
4.	K. E1 - F1	D7 - D6
5.	Sr. G1 - F3	L. C8 - G4
6.	D2 - D4	D. [H4 - H6]

Oder D. H4 - F6. Siehe III. Veränderung.

7.	G2 - G3	D. [H6 - H3*]

Oder G7 - G5. Siehe V. Veränderung.

8.	K. F1 - F2	F4 - G3†*
9.	H2 - G3†	L. G4 - F3†
10.	Lr. C4 - F7†*	K. E8 - D8
11.	D. D1 - F3†	D. H3 - D7
12.	Tr. H1 - H7†	Tr. H8 - H7†
13.	Lr. F7 - G8†	Tr H7 - H2*
14.	K F2 - G1	Tr [H2 - C2†]

Oder Tr. H2 - H8, siehe I;
— oder D. D7 - H3, siehe II. Veränderung.

15.	D. F3 - F8†*	D. D7 - E8
16.	L. C1 - G5*	K. D8 - D7
17.	Lr. G8 - E6*	D. E8 - E6†
18.	D. F8 - D8*	K. D7 - C6
19.	D4 - D5*	D. E6 - D5†
20.	E4 - D5†*	K. C6 - D5†

21. S. B1 - C3* K. D5 - E5
22. D. D8 - E8* K. E5 - D4
23. D E8 - E4* K. D4 - C5
24 D. E4 - D5* K. C5 - B6
25. D. D5 - B5‡

I. Veränderung.

	Weiß.	Schwarz.
14.	- -	Tr. H2 - H8
15.	D. F3 - F8†*	D. D7 - E8
16.	L. C1 - G5*	K. D8 - D7
17.	D. F8 - G7†*	K. D7 - C6
18.	D. G7 - H8†	S. B8 - D7
19.	Lr. G8 - D5*	K. C6 - B6
20.	D. H8 - E8†	T. A8 - E8†
21.	S. B1 - D2	

Ich habe ein gutes Spiel.

II. Veränderung.

	Weiß.	Schwarz.
14.	- -	D. D7 - H3
15.	D. F3 - F8†*	K. D8 - D7
16.	D. F8 - F7*	K. D7 - C6
17.	D. F7 - C4*	K. C6 - D7
18.	L. G8 - E6*	D. H3 - E6†
19.	D. C4 - E6†*	K. D7 - E6†
20.	K G1 - H2†	

Ich gewinne.

III. Veränderung.

	Weiß.	Schwarz.
6.	- -	D. H4 - F6
7.	E4 - E5	D. [F6 - H6]

Oder D6 - E5†. Siehe IV.

Veränderung.

8.	G2 - G3	D. H6 - H3*
9.	K. F1 - F2	F4 - G3†*
10.	H2 - G3†	L. G4 - F3†
11.	D. D1 - F3†	D. H3 - D7
12.	D. F3 - B7†	D. D7 - C6
13.	Lr. C4 - B5	

Ich gewinne die Königin.

IV. Veränderung. (III.)

	Weiß.	Schwarz.
7.	- -	D6 - E5†
8.	D4 - E5†	D. F6 - E5†

Wenn er statt dessen L. G4 - F3† zieht, so muß ich D. D1 - F3† dagegen ziehn, und werde, wenn er mit seiner Königin meinen Bauer E5 geschlagen hat, mit D. F3 - B7† seinen Thurm gewinnen.

9.	Sr. F3 - E5†	L. G4 - D1†
10.	Sr. E5 - F7†	Sr. G8 - H6
11.	Sr. F7 - H8†	G7 - G6
12.	L. C1 - F4†	Lr. F8 - G7
13.	C2 - C3	Sr. H6 - F5
14.	Sr. H8 - F7	

Ich habe ein gutes Spiel.

II. Veränderung.

	Weiß.	Schwarz.
14.	- -	D. D7 - H3
15.	D. F3 - F8†*	K. D8 - D7
16.	D. F8 - F7*	K. D7 - C6
17.	D. F7 - C4*	K. C6 - D7
18.	L. G8 - E6*	D. H3 - E6†
19.	D. C4 - E6†*	K. D7 - E6†
20.	K G1 - H2†	

Ich gewinne.

V. Veränderung.

	Weiß.	Schwarz.
7.	- -	G7 - G5
8.	H2 - H4	F7 - F6
9.	E4 - E5	D6 - E5†
10.	D4 - E5†	F6 - E5†
11. D.	D1 - D5	L. G4 - F3†
12. D.	D5 - F3†	C7 - C6
13.	H4 - G5†	D. H6 - G5†
14.	G3 - F4†	E5 - F4†
15. L.	C1 - F4†	D. G5 - F6
16. S.	B1 - C3	Lr.[F8 - H6]

Oder Lr. F8 - D6. Siehe VIII. Veränderung.

17. T.	A1 - E1*	K.[E8 - F8]

Oder K. E8 - D8, siehe VI; — oder K. E8 - D7, siehe VII. Veränderung.

18. L.	F4 - H6†*	Sr.G8 - H6†
19. D.	F3 - F6†*	Sr.H6 - F7
20. D.	F6 - F7†‡	

VI. Veränderung. (V.).

	Weiß.	Schwarz.
17.	- -	K. E8 - D8
18. T.	H1 - H6†	Sr.G8 - H6†
19. L.	F4 - C7*	K. D8 - C7†
20. D.	F3 - F6†	

Ich habe die Königin zum Vortheil.

VII. Veränderung. (V.)

	Weiß.	Schwarz.
17.	- -	K. E8 - D7
18. D.	F3 - D3*	K. D7 - C8
19. T.	E1 - E8*	D. F6 - D8
20. D.	D3 - D8†‡	

VIII. Veränderung. (V.)

	Weiß.	Schwarz.
16.	- -	Lr. F8 - D6
17. T.	A1 - E1*	Sr.[G8 - E7]

Oder Lr. D6 - E7. Siehe X. Veränderung. — Oder zöge er statt dessen K. E8 - D8, so würde ich mit T. E1 - D1 einen Stein gewonnen haben.

18. S.	C3 - E4	D. F6 - F4†
19. S.	E4 - D6†*	D. F4 - D6†
20. Tr.	H1 - H6	D.[D6 - H6†]

Oder D. D6 - D7. Siehe IX. Veränderung.

21. D.	F3 - F7*	K. E8 - D8
22. D.	F7 - E7†*	K. D8 - C8
23. Lr.	C4 - E6*	S. B8 - D7
24. D.	E7 - D7†*	K. C8 - B8
25. D.	D7 - D6‡	

XI. Veränderung. (VIII.)

Stellung.

W. K. F1 — D. F3 — Tr. H6 — T. E1 — Lr. C4 — B. A2; B2; C2.

S. K. E8 — D. D6 — T. A8 — Tr. H8 — Sr. E7 — S. B8 — B. A7; B7; C6; H7.

Weiß.	Schwarz.
20. - -	D. D6 - D7
21. D. F3 - H5*	K. E8 - D8
22. T. E1 - D1	Sr. E7 - D5
23. Lr. C4 - D5†	Tr. H8 - F8*
24. K. F1 - G1	D. D7 - G7*
25. Lr. D5 - G2*	K. D8 - C8
26. D. H5 - H3*	S. B8 - D7
27. Tr. H6 - H7†	D. G7 - B2†
28. D. H3 - D7†*	K. C8 - B8
29. D. D7 - C7‡	

X. Veränderung. (VIII.)

Weiß.	Schwarz.
17. - -	Lr. D6 - E7
18. S. C3 - E4	D. F6 - B2†
19. S. E4 - D6*	K. E8 - D7

Zieht er dafür K. E8 - F8, so ist er durch L. F4 - H6 mat.

20. D. F3 - G4*	K. D7 - C7

Wenn er ihn auf D8 rückt, so mache ich ihn mit D. G4 - C8 mat.

21. S. D6 - C8*	K. C7 - D8
22. T. E1 - D1*	K. D8 - E8
23. D. G4 - H5*	K. E8 - F8
24. D. H5 - F7‡	

---

158. Spiel.

Weiß.	Schwarz.
1. E2 - E4	E7 - E5
2. F2 - F4	E5 - F4†
3. Lr. F1 - C4	Lr. [F8 - E7]

Oder Sr. G8 - E7. Siehe Veränderung.

4. D2 - D4	Lr. E7 - H4*
5. K. E1 - F1	G7 - G5
6. G2 - G3	F4 - G3†
7. H2 - G3†	Lr. H4 - G3†
8. D. D1 - H5	D. D8 - F6*
9. Sr. G1 - F3	D7 - D6
10. L. C1 - G5†	D. F6 - G6
11. D. H5 - G6†	F7 - G6†
12. Lr. C4 - G8†	Tr. H8 - G8†
13. K. F1 - G2	

Ich gewinne seinen Läufer.

Veränderung.

Weiß.	Schwarz.
3. - -	Sr. G8 - E7
4. D. D1 - F3	Sr. E7 - G6
5. D2 - D4	D. D8 - H4*
6. G2 - G3	F4 - G3†

7. Lr. C4 - F7†* K. E8 - D8
8. H2 - G3† D. H4 - F6
9. D. F3 - F6† G7 - F6†
10. Lr. F7 - G6†

Ich habe dieſen Springer gewonnen.

---

159. Spiel.

Weiß.	Schwarz.
1. E2 - E4	E7 - E5
2. F2 - F4	E5 - F4†
3. Sr. G1 - F3	G7 - G5
4. Lr. F1 - C4	Lr. [F8 - G7]

Oder G5 - G4, ſiehe Veränderung. — Oder zieht er ſtatt deſſen F7 - F6, ſo kommt daſſelbe Spiel zum Vorſchein, welches oben in der I. Veränderung des 141. Spiels bemerkt iſt.

5.	H2 - H4	G5 - G4
6.	Sr. F3 - G5	Sr. G8 - H6
7.	D2 - D4	D7 - D6
8.	L. C1 - F4†	D. D8 - E7
9.	K. rochirt	F7 - F6
10.	C2 - C3	F6 - G5†
11.	L. F4 - G5†	D. E7 - D7
12.	D. D1 - D2	Sr. H6 - G8
13.	Lr. C4 - F7*	D. D7 - F7†

Wenn er auch ſtatt deſſen K. E8 - F8 zieht, ſo gewinne ich durch Lr. F7 - E6* doch ſeine Königin.

14.	Tr. F1 - F7†	K. E8 - F7†
15.	S. B1 - A3	Sr. G8 - E7
16.	T. A1 - F1*	K. F7 - E8
17.	L. G5 - E7†	K. E8 - E7†
18.	D. D2 - G5*	K. E7 - E6

Zieht er K. E7 - E8, ſo gewinne ich mit D. G5 - G7†.

19.	D4 - D5*	K. E6 - D7
20.	Tr. F1 - F7*	K. D7 - E8
21.	D. G5 - E7‡	

Veränderung.

Weiß.	Schwarz.
4. - -	G5 - G4
5. Sr. F3 - E5	D. D8 - H4*
6. K. E1 - F1	Sr. G8 - F6
7. Lr. C4 - F7†*	K. E8 - D8
8. D2 - D4	Sr. F6 - E4†
9. D. D1 - E2	Sr. E4 - G3*
10. H2 - G3†	D. H4 - H1†*
11. K. F1 - F2	F4 - G3†*
12. K. F2 - G3†	D. H1 - C1†
13. Sr. E5 - C6*	D7 - C6†
14. D. E2 - E8‡	

160. Spiel.

Weiß.	Schwarz.
1. E2 - E4	E7 - E5
2. F2 - F4	Lr. F8 - C5
3. Sr. G1 - F3	D7 - D6
4. C2 - C3	D. D8 - E7
5. D2 - D4	E5 - D4†
6. C3 - D4†	D. E7 - E4†*
7. K. E1 - F2	Lr. C5 - B4
8. A2 - A3	Lr. B4 - A5
9. B2 - B4	Lr. A5 - B6
10. Lr. F1 - B5*	K. E8 - D8

Wenn er statt dessen C7 - C6 zieht, so gewinne ich durch Tr. H1 - E1 seine Königin.

11. Tr. H1 E1	D. E4 - F5
12. Tr. E1 - E8‡	

161. Spiel.

Weiß.	Schwarz.
1. E2 - E4	E7 - E5
2. Lr. F1 - C4	Lr. F8 - C5
3. D. D1 - E2	D. D8 - E7
4. F2 - F4	Lr. [C5 - G1†]

Oder E5 - F4†. Siehe I. Veränderung.

5. Tr. H1 - G1†	E5 - F4†
6. D2 - D4	D. E7 - H4*
7. G2 - G3	F4 - G3†
8. Tr. G1 - G3†	Sr. G8 - F6
9. S. B1 - C3	Sr. F6 - H5
10. Lr. C4 - F7†*	K. E8 - F7†
11. L. C1 - G5	Sr. H5 - G3†
12. D. E2 - F3*	K. F7 - G6
13. L. G5 - H4†	Sr. G3 - H5
14. D. F3 - F5*	K. G6 - H6
15. D. F5 - G5‡	

I. Veränderung.

Weiß.	Schwarz.
4. - -	E5 - F4†
5. Sr. G1 - F3	[G7 - G5]

Oder Sr. G8 - F6. Siehe IV. Veränderung.

6. [H2 - H4]	

Oder D2 - D4. Siehe II. Veränderung.

	F7 - F6
7. H4 - G5†	F6 - G5†
8. S. B1 - C3	C7 - C6
9. D2 - D4	G5 - G4
10. Sr. F3 - H4	Lr. C5 - D4†
11. Sr. H4 - F5	Lr. D4 - C3†*
12. B2 - C3†	D. E7 - F6
13. L. C1 - F4†	D. F6 - C3†*
14. K. E1 - F2	B7 - B5

15. Lr.	C4 - B3	A7 - A5
16. Sr.	F5 - D6*	K. E8 - D8
17. D.	E2 - G4†	Sr. G8 - E7
18. Sr.	D6 - F7*	K. D8 - E8
19. D.	G4 - H5	D. C3 - D4*
20. K.	F2 - F3	D. D4 - C3*
21. K.	F3 - E2	Tr. H8 - F8
22. Sr.	F7 - D6*	K. E8 - D8
23. D.	H5 - E8*	Tr. F8 - E8†
24. Sr.	D6 - F7‡	

II. Veränderung. (I.)

	Weiß.	Schwarz.
6.	D2 - D4	Lr. C5 - B4*
7.	C2 - C3	Lr. B4 - A5
8.	H2 - H4	[F7 - F6]

Oder G5 - G4. Siehe III. Veränderung.

9.	H4 - G5†	F6 - G5†
10.	G2 - G3	G5 - G4
11. Sr.	F3 - E5	F4 - F3
12. D.	E2 - E3	Sr. G8 - F6
13. Sr.	E5 - G6	D. E7 - G7
14. Sr.	G6 - H8†	D. G7 - H8†
15.	E4 - E5	Sr. F6 - G8
16. D.	E3 - G5	Sr. G8 - E7
17. D.	G5 - H5*	K. E8 - D8
18. D.	H5 - H7†	D. H8 - H7†
19. Tr.	H1 - H7†	D7 - D6
20.	E5 - E6	D6 - D5
21. Tr.	H7 - H8*	Sr. E7 - G8
22. L.	C1 - G5*	K. D8 - E8
23. Tr.	H8 - G8†‡	

III. Veränderung. (II.)

	Weiß.	Schwarz.
8.	- -	G5 - G4
9. Sr.	F3 - G5	Sr. G8 - H6
10. L.	C1 - F4†	F7 - F6
11. K.	rochirt	F6 - G5†
12. L.	F4 - G5†	D. E7 - G7
13. D.	E2 - E3	Sr. H6 - G8
14. Tr.	F1 - F7	D. G7 - G6
15. D.	E3 - F4	D7 - D6
16. Tr.	F7 - F8*	K. E8 - D7
17. Lr.	C4 - F7	D. G6 - G7
18. Lr.	F7 - E8*	K. D7 - E6
19.	D4 - D5‡	

IV. Veränderung. (I.)

	Weiß.	Schwarz.
5.	- -	Sr. G8 - F6
6.	D2 - D4	Lr. C5 - B4*
7.	C2 - C3	Lr. B4 - A5
8.	E4 - E5	Sr. F6 - H5
9. K.	rochirt	K. rochirt
10. Sr.	F3 - E1	D. E7 - H4
11. Sr.	E1 - D3	G7 - G5
12. S.	B1 - D2	C7 - C6
13. S.	D2 - E4	Sr. [H5 - G7]

Wenn er dafür K. G8 - H8 zieht, so ziehe ich S. E4 - D6, und gewinne, wenn er nun S. B8 - A6 gezogen hat, mit S. D6 - F5 seine Königin. — Oder B7 - B5. Siehe V. Veränderung.

14. Sr. D3 - F4†	G5 - F4†
15. Tr. F1 - F4†	D. H4 - E7
16. S. E4 - F6*	K. G8 - H8
17. D. E2 - E4	

Ich gewinne die Königin, oder setze mat.

V. Veränderung. (IV.)

	Weiß.	Schwarz.
13.	- -	B7 - B5
14.	Lr. C4 - B3	Lr. A5 - C7
15.	D. E2 - H5†	D. H4 - H5†
16.	S. E4 - F6*	K. G8 - G7
17.	S. F6 - H5†*	

Ich habe einen Stein zum Vortheil.

162. Spiel.

Weiß.	Schwarz.
1. E2 - E4	E7 - E5
2. Lr. F1 - C4	Sr. G8 - F6
3. F2 - F4	Sr. F6 - E4†
4. Sr. G1 - F3	E5 - F4†
5. K. rochirt	Lr. F8 - C5*
6. D2 - D4	Lr. C5 - B6
7. Tr. F1 - E1	F7 - F5
8. S. B1 - C3	D. D8 - E7
9. Lr. C4 - D5	C7 - C6
10. Lr. D5 - E4†	D. E7 - F6
11. Lr. E4 - F5†*	K. E8 - D8
12. S. C3 - E4	D. F6 - H6
13. G2 - G3	S. B8 - A6
14. S. E4 - D6	D. H6 - D6†
15. Sr. F3 - E5	D. D6 - F6
16. D. D1 - H5	G7 - G6
17. Lr. F5 - G6†	H7 - G6†
18. D. H5 - H8†*	D. F6 - H8†
19. Sr. E5 - F7*	K. D8 - C7
20. L. C1 - F4†*	D7 - D6
21. L. F4 - D6†*	K. C7 - D7
22. Tr. E1 - E7‡	

163. Spiel.

Weiß.	Schwarz.
1. E2 - E4	E7 - E5
2. F2 - F4	Sr. G8 - F6
3. S. B1 - C3	E5 - F4 †
4. D2 - D4	Lr. F8 - B4
5. Lr. F1 - D3	D. D8 - E7
6. D. D1 - E2	S. B8 - C6
7. E4 - E5	Sr. F6 - D5

Zieht er statt dessen S. C6 - D4†, so kommt dasselbe Spiel, wie im 133. Spiel XII. Veränderung.

8. L. C1 - D2	S. C6 - D4†
9. S. C3 - D5†	D. E7 - H4*
10. G2 - G3	F4 - G3†
11. D. E2 - G2	G3 - H2†*
12. K. E1 - F1	D. H4 - D8
13. D. G2 - G7†	Tr. H8 - F8
14. S. D5 - F6*	K. E8 - E7
15. L. D2 - B4†*	D7 - D6
16. E5 - D6†*	C7 - D6†
17. S. F6 - D5*	K. E7 - E8
18. D. G7 - D4†	L. C8 - E6
19. Lr. D3 - B5*	L. E6 - D7
20. D. D4 - E4*	D. D8 - E7
21. D. E4 - E7†‡	

164. Spiel.

Schwarz.	Weiß.
1. E7 - E5	E2 - E4
2. F7 - F5	E4 - F5†
3. Sr. G8 - F6	G2 - G4
4. Lr. F8 - C5	G4 - G5
5. Sr. F6 - E4	Sr. [G1 - H3]

Oder D. D1 - H5*. Siehe I. Veränderung.

6. Sr. E4 - G5†	Sr. H3 - G5†

Oder ziehe ich statt dessen D. D1 - H5*, so erfolgt dasselbe Spiel, welches oben im 139. Spiel I. Veränderung zu finden ist.

7. D. D8 - G5†	D2 - D4
8. D. G5 - F5†	D4 - C5†
9. D. F5 - E4*	L. C1 - E3
10. D. E4 - H1†	D. D1 - H5*
11. K. E8 - F8	D. H5 - F5*
12. K. F8 - G8	D. F5 - E5†
13. H7 - H6	L. E3 - D4
14. D. H1 - G1	F2 - F4
15. D. G1 - G6	F4 - F5
16. D. G6 - F6	D. E5 - E8*
17. D. F6 - F8	Lr. F1 - C4*
18. K. G8 - H7	D. E8 - G6‡

I. Veränderung.

Weiß.	Schwarz.
5. - -	D. D1 - H5*
6. K. E8 - F8	Sr. G1 - F3
7. Sr. [E4 - F2†]	

Oder Lr. C5 - F2†. Siehe II. Veränderung.

	D2 - D4
8. Lr. C5 - D4†	Sr. F3 - D4†
9. Sr. F2 - H1†	Sr. D4 - F3
10. E5 - E4	Sr. F3 - E5
11. D. D8 - E7	Sr. E5 - G6*
12. H7 - G6†	D. H5 - H8†*
13. K. F8 - F7	Lr. F1 - C4*
14. D. E7 - E6	F5 - E6†*

Ich habe die Königin gewonnen.

II. Veränderung. (I.)

Weiß.	Schwarz.
7. Lr. C5 - F2†*	K. E1 - D1
8. Lr. F2 - B6	Sr. F3 - H4
9. Sr. E4 - F2*	K. D1 - E1
10. Sr. F2 - H1†	Sr. H4 - G6*
11. - [H7 - G6†]	

Oder K. F8 - G8. Siehe III. Veränderung.

	D. H5 - H8†*
12. K. F8 - E7	F5 - F6*
13. G7 - F6†	G5 - F6†*
14. K. E7 - F7	D. H8 - D8†

Ich habe die Königin gewonnen.

III. Veränderung. (II.)

Weiß.	Schwarz.
11. K. F8 - G8	Lr. F1 - C4*
12. D7 - D5	Lr. C4 - D5†*
13. D. D8 - D5†	Sr. G6 - E7*
14. K. G8 - F8	Sr. E7 - D5†

Ich habe die Königin gewonnen.

---

165. Spiel.

Schwarz.	Weiß.
1. E7 - E5	E2 - E4
2. Sr. G8 - F6	F2 - F4
3. Sr. F6 - E4†	D. D1 - E2
4. D. D8 - H4*	G2 - G3
5. Sr. E4 - G3†	D. E2 - E5†*
6. Lr. [F8 - E7]	

Oder K. E8 - D8. Siehe I. Veränderung.

	Sr. G1 - F3
7. D. [H4 - G6]	

Oder D. H4 - H5. Siehe II. Veränd.

		H2 - G3†
8.	D. H6 - H1†	D. E5 - G7†
9.	Tr. H8 - F8	K. E1 - F2
10.	Lr. E7 - C5*	D2 - D4
11.	Lr. C5 - E7	S. B1 - C3
12.	C7 - C6	L. C1 - D2
13.	D7 - D5	S. C3 - D5†
14.	C6 - D5†	Lr. F1 - B5*
15.	L. C8 - D7	Lr. B5 - D7†*
16.	S. B8 - D7†	T. A1 - H1†

Ich habe die Königin gewonnen.

I. Veränderung.

Schwarz.		Weiß.
6.	K. E8 - D8	Sr. G1 - F3
7.	D. H4 - H6	D2 - G3†
8.	D. H6 - H1†	Sr. F3 - G5
9.	D7 - D6	

Wenn er D. H1 - H5 zieht, ſo biete ich mit Sr. G5 - E6 Schach, und gewinne, wenn er dann D7 - E6† gezogen hat, mit D. E5 - H5 ſeine Königin.

		Sr. G5 - F7†*
10.	K. D8 - D7	D. E5 - G5
11.	Lr. [F8 - E7]	

Oder Tr. H8 - G8, ſiehe III; — oder D. H1 - E4*, ſiehe IV. Veränderung.

		D. G5 - F5*
12.	K. D7 - E8	

Wenn er den König auf C6 zieht, ſo iſt er durch D. F5 - B5 ſogleich mat.

		D. F5 - C8†*
13.	K. E8 - F7†	D. C8 - H8†

Ich habe einen Thurm voraus.

II. Veränderung.

Schwarz.		Weiß.
7.	D. H4 - H5	D. E5 - G7†
8.	Sr. G3 - H1†	D. G7 - H8†*
9.	Lr. E7 - F8	D. H8 - E5*
10.	D. H5 - E5†*	F4 - E5†
11.	Lr. F8 - C5	D2 - D4
12.	Lr. C5 - B4*	C2 - C3
13.	Lr. B4 - E7	Lr. F1 - G2
14.	D7 - D6	Lr. G2 - H1†

Ich habe einen Stein zum Vortheil.

III. Veränderung. (I.)

Schwarz.		Weiß.
11.	Tr. H8 - G8	D. G5 - D8*
12.	K. D7 - E6	Sr. F7 - G5*
13.	K. E6 - D5	D. D8 - C8†

Ich habe einen Stein voraus.

IV. Veränderung. (I.)

Schwarz.		Weiß.
11.	D. H1 - E4*	K. E1 - F2
12.	D. E4 - D4*	K. F2 - G2
13.	D. D4 - E4*	K. G2 - H2
14.	Tr. H8 - G8	D. G5 - D8*
15.	K. D7 - E6	Sr. F7 - G5*

Ich gewinne die Königin.

166. Spiel.

Schwarz.	Weiß.
1. E7 - E5	E2 - E4
2. Sr. G8 - F6	F2 - F4
3. E5 - F4†	E4 - E5
4. Sr. F6 - E4	Sr. G1 - F3
5. G7 - G5	D2 - D3
6. Sr. E4 - C5	H2 - H3
7. Lr. F8 - G7	D3 - D4
8. Sr. C5 - E6	D4 - D5
9. Sr. E6 - C5	B2 - B4
10. Sr. C5 - A6	A2 - A3
11. D7 - D6	L. C1 - B2
12. D6 - E5†	Sr. F3 - E5†
13. S. B8 - D7	Lr. F1 - B5
14. C7 - C6	D5 - C6†
15. S. D7 - E5†	C6 - B7†*

Viel besser hätte der Verf. ziehn lassen C6 - C7*. Denn dadurch gewinne ich die Königin.

16. L. C8 - D7	Lr. B5 - D7†*
17. S. E5 - D7†	L. B2 - G7†
18. Tr. H8 - G8	B7 - A8Lr†
19. D. D8 - A8†	K. rochirt
20. Tr. G8 - G7†	D. D1 - E2*
21. K. E8 - F8	D. E2 - A6†

Ich habe einen Thurm gewonnen.

167. Spiel.

Schwarz.	Weiß.
1. E7 - E5	E2 - E4
2. F7 - F5	F2 - F4
3. E5 - F4†	D. D1 - H5*
4. G7 - G6	D. H5 - E2
5. D. D8 - H4*	K. E1 - D1
6. F5 - E4†	D. E2 - E4†*
7. Lr. F8 - E7	Sr. G1 - F3
8. D. H4 - F6	D2 - D4
9. G6 - G5	H2 - H4
10. H7 - H6	H4 - G5†
11. H6 - G5†	Tr. H1 - H8†
12. D. F6 - H8†	D. E4 - G6*
13. K. E8 - D8	Sr. F3 - G5†
14. D. H8 - D4†*	L. C1 - D2
15. S. G8 - F6	Sr. G5 - F7*
16. K. D8 - E8	Sr. F7 - D6*
17. K. E8 - D8	D. G6 - E8*
18. Sr. F6 - E8†	Sr. D6 - F7‡

168. Spiel.

Schwarz.	Weiß.
1. E7 - E5	E2 - E4
2. Lr. F8 - C5	F2 - F4
3. Lr. C5 - G1†	Tr. H1 - G1
4. D. D8 - H4*	G2 - G3
5. D. H4 - H2†	Tr. G1 - G2
6. D. H2 - H1	D. D1 - G4
7. D. H1 - H6	F4 - E5†
8. S. B8 - C6	D. G4 - F4
9. D. H6 - E6	Tr. G2 - F2
10. Sr. G8 - H6	D2 - D4
11. S. C6 - D4†	S. B1 - C3
12. C7 - C6	L. C1 - E3
13. C6 - C5	S. C3 - D5
14. D. E6 - C6	D. F4 - G5
15. K. rochirt	S. D5 - E7*

Ich gewinne seine Königin.

169. Spiel.

Weiß.	Schwarz.
1. F2 - F4	E7 - E5
2. F4 - E5†	D. D8 - H4*
3. G2 - G3	D. H4 - E4
4. Sr. G1 - F3	S. B8 - C6
5. S. B1 - C3	D. E4 - F5
6. E2 - E4	D. F5 - E6
7. D2 - D4	D. E6 - E7
8. L. C1 - G5	D. E7 - B4
9. A2 - A3	D. B4 - B2†
10. S. C3 - A4	

Ich gewinne seine Königin.

170. Spiel.

Weiß.	Schwarz.
1. D2 - D4	D7 - D5
2. C2 - C4	[C7 - C5]
Oder D5 - C4†. Siehe Veränderung.	
3. D4 - C5†	D. D8 - A5*
4. D. D1 - D2	D. A5 - D2†*
5. S. B1 - D2†	D5 - C4†
6. S. D2 - C4†	E7 - E6
7. S. C4 - D6*	Lr. F8 - D6†
8. C5 - D6†	Sr. G8 - F6
9. F2 - F3	K. rochirt
10. E2 - E4	E6 - E5
11. B2 - B3	Tr. F8 - D8
12. L. C1 - A3	Sr. F6 - E8
13. T. A1 - D1	L. C8 - E6
14. Lr. F1 - C4	L. E6 - D7
15. G2 - G3	B7 - B5
16. Lr. C4 - D5	L. D7 - C6
17. L. A3 - C5	L. C6 - D5†
18. T. D1 - D5†	S. B8 - D7
19. B3 - B4	A7 - A5
20. A2 - A3	A5 - B4†
21. A3 - B4†	T. A8 - A1*
22. K. E1 - F2	T. A1 - C1
23. K. F2 - G2	S. D7 - C5†
24. B4 - C5†	B5 - B4
25. Sr. G1 - E2	T. C1 - C2
26. K. G2 - F2	B4 - B3
27. Tr. H1 - B1	B3 - B2
28. K. F2 - E1	F7 - F6
29. K. E1 - D1	T. C2 - C4
30. Tr. B1 - B2†	K. G8 - F7
31. Tr. B2 - B7*	K. F7 - E6

Wenn er den König auf F8 rückt, so habe ich mit D6 - D7 einen Stein zum Vortheil.

32. Tr. B7 - E7‡		

Veränderung.

	Weiß.	Schwarz.
2.	- -	D5 - C4†
3.	E2 - E4	B7 - B5
4.	A2 - A4	C7 - C6
5.	A4 - B5†	C6 - B5†
6.	B2 - B3	A7 - A5

7.	B3 - C4†	B5 - B4	17. L.	C1 - E3	Lr. B6 - E3†
8.	D4 - D5	E7 - E6	18.	F2 - E3†	Sr. G8 - F6
9. S.	B1 - D2	E6 - D5†	19.	D5 - D6	G7 - G6
10.	E4 - D5†	Lr. F8 - C5	20.	D6 - D7	L. C8 - D7†
11. S.	D2 - B3	Lr. C5 - B6	21.	C6 - D7†	S. B8 - D7†
12.	C4 - C5	D. D8 - E7*	22. Lr.	B5 - D7†	Sr. F6 - D7†
13. D.	D1 - E2	D. E7 - E2†	23. T.	A1 - A5†	
14. Lr.	F1 - E2†	Lr. B6 - D8			
15. Lr.	E2 - B5*	K. E8 - F8			
16.	C5 - C6	Lr. D8 - B6			

Ich habe einen Stein zum Vortheil.

Register der Gambitspiele.

1 W. E2 - E4 (1 S. E7 - E5)
2 W. F2 - F4
2 S. E5 - F4
3 W. Sr. G1 - F3
3 S. Sr. G8 - F6 = = Sp. 131.
3 S. G7 - G5
4 W. H2 - H4 = = 137. 144. 151. II.
4 W. Lr. F1 - C4
4 S. G5 - G4
5 W. Sr. F3 - E5
5 S. D. D8 - H4* 140. 144. 148. 150. 159. (164 I.)
5 S. Sr. G8 - H6 = 139. (164.)
5 W. Lr. C4 - F7* = 140. 154.
4 S. Lr. F8 - G7
5 W. H2 - H4 = = = 141. 144. 159.
5 W. D2 - D4 = = = 151.
4 S. F7 - F6 = = = 141. I.
3 S. Lr. F8 - E7 = = = = 147.
3 S. Sr. G8 - E7 = = = = 153.
3 S. H7 - H6 = = = 152.
3 W. H2 - H4 = = = 138.
3 W. Lr. F1 - C4
3 S. Sr. G8 - F6 = = = 132.
3 S. D. D8 - H4* (4 W. K. E1 - F1)
4 S. D7 - D6 = = 132. II. 145. III. 157.
4 S. Lr. F8 - C5 = = 132. III. 145. II. 156.
4 S. G7 - G5 = = 132. IV. 145.
4 S. Sr. G8 - F6 = = 132. V.
3 S. C7 - C6 = = = 132. VII.
3 S. F7 - F5 = = = 132. VIII. 145. I.
3 S. Lr. F8 - E7 = = = 158.
3 S. Sr. G8 - E7 = = = 158. I.

2 S. Sr. G8 - F6 = Sp. 133. 165.
2 S. D7 - D6 = = = 146. I.
2 S. Lr. F8 - C5 = = = 134. 160.
2 S. D7 - D5 = = = 136. 146. 155.
2 S. F7 - F5 = = = (167.)
2 W. Lr. F1 - C4
2 S. F7 - F5 = = = (168.)
2 S. Lr. F8 - C5 = = = 161.
2 S. Sr. G8 - F6 = = 162.
2 W. Sr. G1 - F3 = = = = (165. 166.)
1 W. F2 - F4 = = = 169.
1 W. D2 - D4 (1 S. D7 - D5)
2 W. C2 - C4
2 S. D5 - C4
3 W. E2 - E3 = = 142. 143. 149. I.
3 W. D. D1 - A4* = = 143. I.
3 W. E2 - E4
3 S. E7 - E5
4 W. D4 - F5 = = 143. II. 149. III.
4 W. D4 - D5 = = = 143. 149.
4 W. D. D1 - A4* = = 143. III.
3 S. B7 - B5 = = = 149. II. 170. I.
2 S. C7 - C5 = = = = 170.
2 W. L. C1 - F4 = = = = 135.

VI.

Spielendungen.

Nach 28 (auf der Rückseite genannten) Verfassern.

Verfasser.

1. Der Portugiſe Damian, der älteſte europ. Schriftſteller über das Schachſpiel.
2. Der Araber Phil. Stamma aus Aleppo.
3. Der Holländer Stein.
4. Philidor.
5. Der Pariſer Club.
6. Die Verf. der Strasburgſchen Geheimniſſe.
7. Der Calabrier Greco.
8. Der Ital. Ungenannte.
9. Salvio aus Neapel.
10. Ludovico del Monte aus Modena.
11. Der Clericus Parenti aus Modena.
12. Giambatiſta Lolli aus Modena.
13. Contarelli.
14. Der Mönch Adeodato Bellincini.
15. Pater Alfonſo Giannotti aus Correggio.
16. Salvadore Albino.
17. Ein Turiner Officier.
18. Ein Patricier aus Lucca.
19. Ein unbekannter Engländer.
20. Brodezky aus Prag.
21. Prof. Wildt aus Caſſel.
22. Dr. Martinſen aus Lüneburg.
23. Allgair aus Wien.
24. Joſeph aus Braunſchweig.
25. Eric Noren aus Wimmerby in Schweden.
26. Guſtavus Selenus.
27. Ein Hamburger J. N. C. H.
28. Zoega de Manteufel aus Leipzig.

Anm. Auf dieſes Verzeichniß weiſen die zu den Spielen, oder Stellungen, geſetzten Nummern zurück, um deren Verfaſſer bemerklich zu machen.

VI.

Spielendungen.

Erster Abschnitt.

Gemeine Spielendungen.

Inhalt.

I. Nur auf Einer Seite sind

1. Bauern	=	1.	2	Spiel.
2. Officiers	=	3	8	=
3. Officiers und Bauern	=	9.	10	=

II. Auf Beyden Seiten sind

1. bloße Bauern	=	11	17	=
2. bloße Officiers	=	18	20	=
3. Officiers gegen Bauern	=	21	24	=
4. Offic. gegen Offic. und Bauern		25	33	=
5. Offic. und Bauern gegen Bauern		34	38	=
6. Officiers und Bauern gegen Officiers und Bauern	=	39	62	=

1. Spiel.

Ein Bauer allein.

Bey einer Spielendung dieser Art kommt es lediglich darauf an, welcher König sich dem andern entgegenstellen, d. h. der Erste seyn kann, dem andern möglichst nahe zu kommen, so daß nur Ein Feld zwischen Beyden bleibt.

1. Stellung. 5.

W. K. G1 — B. G2.
S. K. G8.

Habe Ich in der angegebenen Stellung den Zug, so werde ich den Gegner zwingen, zu weichen, und meinen Bauer zur Dame zu lassen; hat Er aber den Zug, so wird er sich mir entgegenstellen, und dadurch das Spiel remis, oder pat machen.

1. Der W. hat den Zug.

Weiß.	Schwarz.
1. K. G1 - F2	K. G8 - G7
2. K. F2 - G3	K. G7 - G6
3. K. G3 - G4	K. G6 - F6

Zieht er K. G6 - H6, so werde ich sogleich K. G4 - F5 dagegenziehn und dasselbe Spiel haben.

4. K. G4 - H5	K. F6 - G7
5. K. H5 - G5	K. G7 - H7
6. K. G5 - F6	K. H7 - H6
7. G2 - G4	K. H6 - H7
8. G4 - G5	K. H7 - G8
9. K. F6 - G6	

Hätte ich statt dessen G5 - G6 gezogen, so würde er seinen König auch auf F8 rücken. Aber alsdann könnte das Spiel nur pat werden, weil ich ihm nun nicht wehren könnte, sich in der Entgegenstellung zu erhalten, und dadurch meinem Bauer den Eintritt in die Dame zu hindern.

K. G8 - F8

Mit K. G8 - H8 wäre es dasselbe Spiel. Denn ich würde nun meinen König auf F7; er den seinigen auf H7 rücken, und dann gelangte ich durch G5 - G6* doch zur Dame.

10. K. G6 - H7	K. F8 - F7
11. G5 - G6*	

Dieser Bauer kommt ungehindert zur Dame und gewinnt das Spiel.

2. Der S. hat den Zug.

Schwarz.	Weiß.
1. K. G8 - G7	K. G1 - F2
2. K. G7 - G6	K. F2 - G3
3. K. G6 - G5	

Nun kann er nicht anders, als durch den Bauer, zum Weichen gebracht werden. Aber alsdann hat er sich nur immer meinem König entgegenzustellen, und das Spiel wird unentschieden bleiben.

	K. G3 - F3	
4.	K. G5 - F5	G2 - G4*
5.	K. F5 - G5	K. F3 - G3
6.	K. G5 - G6	K. G3 - F4
7.	K. G6 - F6	G4 - G5*
8.	K. F6 - G6	K. F4 - G4
9.	K. G6 - G7	K. G4 - F5
10.	K. G7 - F7	G5 - G6*
11.	K. F7 - G7	K. F5 - G5
12.	K. G7 - G8	K. G5 - F6
13.	K. G8 - F8	G6 - G7*
14.	K. F8 - G8	K. F6 - G6

Das Spiel ist pat.

---

2. Stellung. 5.

W. K. G3 — B. G2.
S. K. G5.

Wenn der S. den Zug hat, so zieht er seinen König entweder auf F5, oder auf H5. Ich gewinne, indem ich den meinigen im ersten Fall auf H4, und im zweyten auf F4, rücke.

Habe ich aber den Zug, so rücke ich den König entweder auf H3, oder auf F3. Der Gegner zieht den seinigen im ersten Fall auf H5, und im zweyten auf F5; muß sich in dieser Entgegenstellung erhalten und kann nur pat werden.

Dieses Spiel ist ein Beweis, daß es nicht vom Zuge, sondern nur von der Möglichkeit, sich zuerst entgegenzustellen, abhange, ob das Spiel gewonnen, oder pat werden, soll.

Ganz anders aber ist der Erfolg, wenn der Bauer schon bis auf sein fünftes Feld vorgedrungen und mit seinem Könige vereinigt ist. Denn alsdann kann ihm der Eintritt in die Dame nicht mehr verwehrt werden.

3. Stellung. 5.

W. K. G6 — B. G5.
S. K. G8.

	Weiß.	Schwarz.
1.	K. G6 - F6	K. G8 - F8
2.	G5 - G6	K. F8 - G8
3.	G6 - G7	K. G8 - H7
4.	K. F6 - F7	K. H7 - H6
5.	G7 - G8D.	

Ich werde nun leicht gewinnen. — Auch wenn der S. den Zug hat, und seinen König entweder auf F8, oder auf H8, rückt, werde ich ungehindert meinen Bauer zur Dame führen, indem ich im ersten Falle meinen König auf H7, und im zweyten auf F7, ziehe.

Wenn aber der Bauer auf der Linie H steht, und der einzelne König das Feld F8, oder G7, erreichen kann: so wird mein König behindert, auf G7 zu kommen, und ich kann meinen Bauer nicht zur Dame führen.

4. Stellung. 5.

W. K. G3 — B. H2.
S. K. B8.

Der S. hat den Zug.

Schwarz.	Weiß.
1. K. B8 - C7	K. G3 - F4
2. K. C7 - D7	K. F4 - F5
3. K. D7 - E7	K. F5 - G6
4. K. E7 - F8	

Nun hält er meinen König von G7, und dadurch den Bauer von der Dame, ab.

Der W. hat den Zug.

Weiß.	Schwarz.
1. K. G3 - F4	K. B8 - C7
2. K. F4 - F5	K. C7 - D7
3. K. F5 - F6	K. D7 - E8
4. K. F6 - G7	

Mein Bauer geht nun ungehindert zur Dame.

---

5. Stellung. 4.

W. K. F4 — B. F5.
S. K. F6.

Der S. wird wohl thun, seinen König immer vor der Fronte meines Bauers zurückzuziehn.

Weiß.	Schwarz.
1. K. F4 - E4	K. F6 - F7

Er muß auf dieser Linie bleiben, um ihn meinem Könige gerade entgegenstellen zu können.

2. K. E4 - E5	K. F7 - E7
3. F5 - F6*	K. E7 - F7
4. K. E5 - F5	K. [F7 - F8]

Zieht er ihn auf E8, oder G8, so muß er verlieren. Siehe Veränderung.

5. K. F5 - E6	K. F8 - E8
6. K. E6 - F5	

Zöge ich jezt schon F6 - F7*, so würde ich diesen Bauer nicht unterstützen können, ohne das Spiel pat zu machen.

K. E8 - F7

Seine Vertheidigung muß sich darauf einschränken, seinen König dem meinigen gerade entgegen zu ziehn. Könnte ich einmal den meinigen ihm entgegenstellen, so hätte ich gewonnen.

7. K. F5 - G5	K. F7 - F8
8. K. G5 - G6	K. F8 - G8
9. F6 - F7*	K. G8 - F8

Nun ist mein König genöthigt, den Bauer zu verlassen. Der S. schlägt ihn, und das Spiel ist remis.

Zöge ich K. G6 - F6, so wäre es dasselbe. Denn der S. wäre pat.

Veränderung.

Weiß.	Schwarz.
4. - -	K. F7 - E8
5. K. F5 - E6	K. E8 - F8

Es wäre dasselbe, wenn er den König im 4. Zuge auf G8, und im 5. auf F8, gerückt hätte.

6. F6 - F7	K. F8 - G7
7. K. E6 - E7	

Ich gewinne.

---

2. Spiel. 23.

Zwey Bauern allein.

Diese gewinnen allemal, sie mögen verbunden, oder getrennt, seyn, wenn nur der feindliche König nicht Einen derselben gleich im ersten Zuge schlagen kann.

1. Stellung.

W. K. H2 — B. A3; C3.
S. K. B5.

Der W. hat den Zug.

Ich darf nur meinen König dem feindlichen entgegenstellen, wodurch ich unfehlbar gewinne. Es bedarf dazu keiner Ausführung.

Der S. hat den Zug.

Schwarz.	Weiß.
1. K. B5 - C4	A3 - A4
2. K. C4 - C5	

Er darf nicht schlagen, weil sonst der andere Bauer ungehindert zur Dame gehn würde.

	K. H2 - G2
3. K. C5 - B6	

Rückt er ihn auf C4, so muß ich meinen König ziehn.

	C3 - C4
4. K. B6 - A5	C4 - C5
5. K. A5 - A6	K. G2 - F3
6. K. A6 - B7	A4 - A5
7. K. B7 - C6	A5 - A6
8. K. C6 - C7	K. F3 - E4
9. K. C7 - C6	K. E4 - E5
10. K. C6 - C7	K. E5 - D5
11. K. C7 - B8	C5 - C6
12. K. B8 - C7	

Zieht er ihn auf A7, so werde ich durch K. C6 - C7 dem Bauer den Eintritt zur Dame erfochten haben.

A6 - A7

---

2. Stellung.

W. K. B5 — B. A7; B6.
S. K. A8.

In dieser Lage mögte es den Ungeübten schwer dünken, einen Bauer zur Dame zu führen, weil es scheint, als dürfe der König sich nicht nähern, ohne Gefahr, pat zu machen. Allein um zu gewinnen, muß man einen Bauer preisgeben.

Es ist übrigens gleichgültig, wer den Zug hat.

Weiß.	Schwarz.
1. K. B5 - C5	K. A7 - B7
2. A7 - A8D*	K. B7 - A8†
3. K. C5 - C6	K. A8 - B8
4. B6 - B7	K. B8 - A7
5. K. C6 - C7	

Der Bauer geht ungehindert zur Dame.

---

3. Spiel.

Zwey Läufer allein.

Dieses Mat kann nur auf einem Eckfelde gegeben werden, wohin der feindliche König nach und nach getrieben werden muß, indem man ihm eine Linie nach der andern abschneidet und am Ende den Ausgang durch den Läufer versperrt. So leicht es ist, so hat man sich doch dabey zu hüten, daß man nicht pat mache.

1. Stellung. 3.

W. K. C6 — Lr. C4 — L. C5.
S. K. D8.

Schwarz.	Weiß.
1. K. D8 - E8	Lr. C4 - D5

Hierdurch gewinne ich den Nachzug, vermittelst dessen ich den Gegner in die Ecke treiben kann.

2. K. E8 - D8	Lr. D5 - F7
3. K. D8 - C8	L. C5 - E7
4. K. C8 - B8	K. C6 - B6
5. K. B8 - C8	

Auch wenn er ihn auf A8 zöge, würde ich dieselben Züge mit dem nehmlichen Erfolge thun.

	Lr. F7 - E6*
6. K. C8 - B8	L. E7 - C6*
7. K. B8 - A8	Lr. E6 - D5‡

2. Stellung. 5.

W. K. E6 — Lr. C2 — L. F2.
S. K. G7.

Weiß.	Schwarz.
1. L. F2 - E3	K. G7 - F8
2. Lr. C2 - G6	K. F8 - G7
3. Lr. G6 - H5	K. G7 - F8
4. L. E3 - H6*	K. F8 - G8
5. Lr. H5 - G6	K. G8 - H8
6. K. E6 - F6	

Zöge ich hier K. E6 - F7, so wäre der S. nur pat.

	K. H8 - G8
7. Lr. G6 - D3	K. G8 - H8
8. K. F6 - G6	K. H8 - G8
9. Lr. D3 - C4*	K. G8 - H8
10. L. H6 - G7‡	

4. Spiel.

Ein Springer und Läufer allein.

Dieses Mat ist am schwersten zu bewerkstelligen und erfordert große Vorsicht, weil sehr viel Veranlassung zum Pat darin vorkommt. Die Hauptsache beruhet darauf, den einzelnen König in ein Eckfeld von der Farbe des Läufers zu treiben, wo er allein mat gesetzt werden kann. Man muß daher zuvörderst durch die Entgegenstellung der Könige den feindlichen in irgend eine Ecke, wenn es auch die rechte noch nicht ist, zu ja-

gen suchen. Sodann setzt man seinen König auf das dritte Feld vom Eck auf der schrägen Linie; der Läufer muß auf einer Seite den Ausgang sperren und der Springer so gestellt werden, daß er dem feindlichen Könige das Eckfeld verwehrt.

1. Stellung. 4.

W. K. E4 — S. B1 — Lr. F1.
S. K. F6.

Weiß.	Schwarz.
1. Lr. F1 - C4	K. F6 - G6
2. K. E4 - F4	K. G6 - F6
3. S. B1 - C3	K. F6 - G6
4. S. C3 - E4	

Dieser Springer muß dem feindlichen Könige die schwarzen Felder wegnehmen, damit mein Läufer ihn angreifen kann.

	K. G6 - H6
5. K. F4 - F5	K. H6 - H7

Zöge er ihn auf H5, so würde ich Lr. C4 - E2* ziehn, und, wenn er ihn dann auf H6, oder H4, rückte, in wenigen Zügen mat setzen.

6. K. F5 - F6	K. H7 - H8

Hätte er ihn hier auf H6 gerückt, so würde ich durch Lr. C4-E2 ihn nöthigen, den schwarzen Winkel einzunehmen, woraus ihn mein Springer vertreiben muß.

7. S. E4 - D6	K. H8 - H7
8. S. D6 - F7	

Bey dieser Stellung gebrauche ich noch 18 bis 20 Züge zum Mat.

	K. H7 - G8

Der Springer versperrt ihm das Feld H8. Er muß übrigens die schwarzen, und der Läufer die weißen, Felder besetzt halten.

9. Lr. C4 - D3	K. G8 - F8
10. Lr. D3 - H7	K. F8 - E8
11. S. F7 - E5	K. [E8 - F8]

Oder K. E8 - D8. Siehe Veränderung.

12. S. E5 - D7*	K. F8 - E8
13. K. F6 - E6	K. E8 - D8
14. K. E6 - D6	K. D8 - E8
15. Lr. H7 - G6*	K. E8 - D8
16. Lr. G6 - F7	K. D8 - C8
17. S. D7 - C5	K. C8 - D8
18. S. C5 - B7*	K. D8 - C8
19. K. D6 - C6	K. C8 - B8
20. K. C6 - B6	K. B8 - C8
21. Lr. F7 - E6*	K. C8 - B8
22. Lr. E6 - D7	K. B8 - A8
23. S. B7 - C5	K. A8 - B8
24. S. C5 - A6*	K. B8 - A8
25. Lr. D7 - C6‡	

Veränderung.

Weiß.	Schwarz.
11. - -	K. E8 - D8
12. K. F6 - E6	K. D8 - C7
13. S. E5 - D7	

Es verdient hier bemerkt zu werden, daß mein Springer seinen Gang nicht ändert.

	K. C7 - C6
14. Lr. H7 - D3	

Hätte ich mich hier verleiten

lassen, mit Lr. H7 - E4 unzeitig Schach zu bieten, so würde sein König den andern Winkel besezt, und dieser Zug den ganzen Angriff vernichtet, haben.

		K. C6 - C7
15.	Lr. D3 - E4	K. C7 - D8
16.	K. E6 - D6	K. D8 - E8
17.	Lr. E4 - G6*	K. E8 - D8
18.	Lr. G6 - F7	K. D8 - C8
19.	S. D7 - C5	

Nun habe ich es wieder zu der obigen Stellung des Spiels gebracht, wie sie bey dem 17. Zuge desselben ist.

---

2. Stellung. 5.

W. K. C6 — S. D5 — L. E5.
S. K. A8.

	Weiß.	Schwarz.
1.	S. D5 - B6*	K. A8 - A7
2.	L. E5 - C7	K. A7 - A6
3.	L. C7 - B8	K. A6 - A5
4.	S. B6 - D5	K.[A5 - A4]

Zieht er, um sich von derjenigen Ecke zu entfernen, worin er mat zu werden fürchtet, den König auf A6, so wird er noch früher mat. Siehe I. Veränderung.

5.	K. C6 - C5	

Um seine Entfernung mehr zu erzwingen. Ich hätte aber auch mit demselben Erfolg auch L. B8-E5 ziehen können.

		K. A4 - B3

Zöge er statt dessen K. A4 - A5, so würde ich dagegen S. D5 - B4 ziehn und das Spiel nach der ersten Veränderung weiter verfolgen.

6.	S. D5 - B4	K.[B3 - B2]

Oder K. B3 - A3. Siehe II. Veränderung.

7.	L. B8 - F4	K. B2 - C3
8.	L. F4 - E3	

Um seinen König in dem Winkel festzuhalten, wo er mat werden soll.

		K. C3 - B3
9.	L. E3 - D2	K. B3 - A4
10.	S. B4 - C6	

Mit K. C5 - C4 würde ich nur um einen Zug später siegen.

		K. A4 - B3

Zieht er K. A4 - A3, so werde ich ihn durch K. C5 - C4 um so früher mat setzen.

11.	S. C6 - D4*	

Von nun an halten der Springer und Läufer allein schon den feindlichen König in dem Winkel fest. In je wenigern Zügen man ihn in die Ecke drängen kann, desto schneller kommt man zum Ziele.

		K. B3 - A4
12.	K. C5 - C4	K. A4 - A3
13.	K. C4 - B5	K.[A3 - B2]

Oder K. A3 - A2. Siehe III. Veränderung.

14.	K. B5 - B4	K. B2 - A2

15. L. D2 - C1 K. A2 - B1
16. L. C1 - A3 K. B1 - A2
17. S. D4 - E2 K. A2 - B1
18. K. B4 - B3 K. B1 - A1
19. L. A3 - B2* K. A1 - B1
20. S. E2 - C5‡

I. Veränderung.

Weiß.	Schwarz.
4. - -	K. A5 - A6
5. S. D5 - B4*	K. A6 - A5
6. K. C6 - C5	K. A5 - A4
7. K. C5 - C4	K. A4 - A5
8. L. B8 - C7*	K. A5 - A4
9. S. B4 - D3	K. A4 - A3
10. L. C7 - A5	K. A3 - A4
11. L. A5 - D2	K. A4 - A3
12. L. D2 - B4*	K. A3 - A2
13. K. C4 - C3	K. A2 - B1
14. K. C3 - B3	K. B1 - A1
15. K. B3 - C2	K. A1 - A2
16. S. D3 - C1*	K. A2 - A1
17. L. B4 - C3‡	

II. Veränderung.

Weiß.	Schwarz.
6. - -	K. B2 - A3
7. K. C5 - C4	K. A3 - A4
8. L. B8 - C7	K. A4 - A3
9. S. B4 - D3	K. A3 - A4
10. L. C7 - B6	K. A4 - A3
11. L. B6 - A5	

Von nun an wird so weiter fortgespielt, wie in der ersten Veränderung, vom 10. Zuge an, vorgeschrieben ist.

III. Veränderung.

Weiß.	Schwarz.
13. - -	K. A3 - A2
14. K. B5 - B4	K. A2 - B1
15. K. B4 - B3	K. B1 - A1
16. L. D2 - C1	K. A1 - B1
17. L. C1 - A3	K. B1 - A1
18. S. D4 - E2	K. A1 - B1
19. S. E2 - C3*	K. B1 - A1
20. L. A3 - B2‡	

---

3. Stellung. 3.

W. K. F5 — S. G5 — L. D6.
S. K. H5.

Schwarz.	Weiß.
1. K. [H5 - H4]	

Hätte er jetzt auf H6 gezogen, so wäre er früher mat, weil er sich dem gefährlichen Eckfelde dadurch genähert hätte. Siehe I. Veränderung.

L. D6 - F4

Ein gleichgültiger Zug, um den Nachzug zu gewinnen.

2. K. H4 - H5	L. F4 - G3
3. K. H5 - H6	S. G5 - E6
4. K. H6 - H5	

Rückt er ihn auf H7, so muß ich K. F5 - G5 ziehn.

	S. E6 - G7*
5. K. H5 - H6	K. F5 - F6
6. K. H6 - H7	L. G3 - F4
7. K. H7 - G8	K. F6 - G6
8. K. G8 - F8	L. F4 - D6*
9. K. F8 - G8	S. G7 - F5
10. K. G8 - H8	L.[D6 - E7]

Will ich nicht mit dem Läufer, sondern mit dem Springer, das Mat geben, so ziehe ich statt dessen L. D6 - F8. Siehe III. Veränderung.

11. K. H8 - G8	S. F5 - H6*
12. K. G8 - H8	L. E7 - F6‡

I. Veränderung.

Schwarz.	Weiß.
1. K. H5 - H6	S. G5 - E6
2. K. H6 - H5	L. D6 - E7

Nicht aber L. D6 - G3. Denn es ist nicht genug, dem feindlichen Könige den Durchgang zu verwehren, sondern man muß sich selbst auch nicht durch seine eigenen Steine hinderlich werden, welches durch diesen Zug geschehen seyn würde.

3. K. H5 - H6	L. E7 - G5*
4. K. H6 - H7	

Zieht er ihn auf H5, so ist er durch S. E6 - G7 sogleich mat.

	K. F5 - F6
5. K. H7 - G8	K. F6 - G6
6. K. G8 - H8	L.[G5 - H6]

Hier wird nun der Läufer mat setzen. Soll es der Springer thun, so ziehe ich statt dessen S. E6 - C5. Siehe II. Veränderung.

7. K. H8 - G8	S. E6 - D4
8. K. G8 - H8	S. D4 - F5
9. K. H8 - G8	S. F5 - E7*
10. K. G8 - H8	L. H6 - G7‡

II. Veränderung. (I.)

Schwarz.	Weiß.
6. - -	S. E6 - C5
7. K. H8 - G8	S. C5 - D7
8. K. G8 - H8	L. G5 - H6
9. K. H8 - G8	L. H6 - F8
10. K. G8 - H8	L. F8 - G7*
11. K. H8 - G8	S. D7 - F6‡

III. Veränderung.

Schwarz.	Weiß.
10. - -	L. D6 - F8
11. K. H8 - G8	L. F8 - H6
12. K. G8 - H8	L. H6 - G7*
13. K. H8 - G8	S. F5 - H7‡

---

4. Stellung.

W. K. F6 — S. E5 — L. C4.
S. K. H8.

Weiß.	Schwarz.
1. S. E5 - G6*	K. H8 - H7
2. L. C4 - D5	

Um den Nachzug zu gewinnen, thue ich diesen, wie es scheint, unwirksamen Zug.

	K. H7 - H6
3. L. D5 - G8	K. H6 - H5
4. S. G6 - E5	

Damit nicht der feindliche König auf G4 entschlüpfe. Hätte ich statt dessen meinen König nachgezogen, so wäre jener auf H6 gegangen, und der meinige hätte zurückweichen müssen.

	K. [H5 - H6]

Oder, um in die andere schwarze Ecke zu kommen, K. H5 - H4. Siehe I. Veränderung.

5. S. E5 - G4*	K. H6 - H5
6. K. F6 - F5	K. H5 - H4
7. K. F5 - F4	K. H4 - H3

Zieht er dafür den König auf H5, so biete ich mit dem Läufer Schach. Er muß auf H4 zurück; ich thue dann mit dem Läufer einen gleichgültigen Zug, doch so, daß er diese Linie beherrscht und der S. König muß auf H3.

8. S. G4 - E3	

Damit er nicht auf G2 ziehe.

	K. H3 - H4
9. L. G8 - F7	K. H4 - H3
10. L. F7 - E8	K. H3 - H4
11. S. E3 - G2*	K. H4 - H3
12. K. F4 - F3	K. H3 - H2
13. K. F3 - F2	K. H2 - H3
14. L. E8 - D7*	K. H3 - H2
15. S. G2 - E3	K. H2 - H1
16. L. D7 - C8	

Wiederum ein gleichgültiger Zug (s. Anm. beym 2. Zuge). Denn S. E3 - F1, um das Feld H2 zu sperren, darf ich jetzt noch nicht ziehen, sonst wäre das Spiel pat. Indeß könnte ich doch statt dessen auch L. D7 - H3 ziehn und die Folge wäre:

16. - -	K. H1 - H2
17. L. H3 - F1	K. H2 - H1
18. L. F1 - G2*	K. H1 - H2
19. S. E3 - F1‡	
	K. H1 - H2
17. S. E3 - F1*	K. H2 - H1
18. L. C8 - B7‡	

I. Veränderung.

Weiß.	Schwarz.
4. - -	K. H5 - H4
5. L. G8 - D5	

Um dem Gegner die weißen Felder abzuschneiden, indem der Springer hernach die schwarzen deckt.

	K. [H4 - G3]

Oder K. H4 - H5. Siehe II. Verärderung.

6. S. E5 - D3	K. G3 - H4
7. L. D5 - F3	K. H4 - G3
8. L. F3 - D1	K. G3 - H4
9. K. F6 - F5	K. H4 - G3
10. K. F5 - G5	K. G3 - H3

11. L. D1 - G4* K. H3 - G3
12. K. G5 - H5 K. G3 - G2
13. K. H5 - H4 K. G2 - H2
14. L. G4 - H3 K. H2 - G1
15. K. H4 - G3 K. G1 - H1
16. S. D3 - F4 K. H1 - G1
17. S. F4 - E2* K. G1 - H1
18. L. H3 - G2 ‡

II. Veränderung. (1.)

Weiß.	Schwarz.
5. - -	K. H4 - H5
6. L. D5 - E4	K. H5 - H6
7. S. E5 - G4*	K. H6 - H5
8. K. F6 - F5	K. H5 - H4
9. K. F5 - F4	K. H4 - H5
10. L. E4 - F5	

Gleichgültige Züge (siehe Anm. der 3. Stell. 1. Veränd. zum 6. Zuge.)

	K. H5 - H4
11. L. F5 - G6	K. H4 - H3
12. S. G4 - E3	K. H3 - H4
13. S. E3 - G2*	K. H4 - H3
14. K. F4 - F3	K. H3 - H2
15. K. F3 - F2	K. H2 - H3
16. L. G6 - F5*	K. H3 - H2
17. S. G2 - E3	K. H2 - H1
18. L. F5 - E6	

S. dieselbe Anm. wie im 10. Zuge.

	K. H1 - H2
19. S. E3 - F1*	K. H2 - H1
20. L. E6 - D5 ‡	

---

5. Spiel.

Ein Thurm allein.

Dieses Mat ist leicht dadurch zu bewerkstelligen, daß der feindliche König durch den Thurm auf die Grenze des Schachbretts getrieben wird.

1. Stellung. 5.

W. K. D3 — T. F4.
S. K. C5.

Weiß.	Schwarz.
1. T. F4 - H4	K. C5 - B5
2. K. D3 - C3	K. B5 - A5
3. K. C3 - B3	K. A5 - B5
4. T. H4 - H5*	

Um den feindlichen König auf die folgende sechste Querreihe zu treiben.

	K. B5 - C6
5. K. B3 - B4	K. C6 - D6
6. K. B4 - C4	K. D6 - E6
7. K. C4 - D4	K. E6 - F6
8. K. D4 - E4	K. F6 - G6
9. T. H5 - A5	K. G6 - H6
10. K. E4 - F4	K. H6 - G6
11. T. A5 - B5	

Um den Nachzug zu gewinnen.

	K. G6 - F6
12. T. B5 - B6*	

Und so treibe ich ihn von einer Reihe auf die folgende bis zur Grenze hin, wo er mat wird.

Anm. Diese von dem Pariser Club angegebene Ausführung ließe sich auf folgende Weise kürzer und sinnreicher machen:

Weiß.	Schwarz.
1. T. F4 - D4	K. C5 - B5
2. T. D4 - C4	K. B5 - A5
3. K. D3 - C3	K. A5 - B5
4. K. C3 - B3	K. B5 - A5
5. T. C4 - B4	K. A5 - A6
6. K. B3 - C4	K. A6 - A5
7. K. C4 - C5	K. A5 - A6
8. T. B4 - B5	K. A6 - A7
9. T. B5 - B6	K. A7 - A8
10. K. C5 - C6	K. A8 - A7
11. K. C6 - C7	K. A7 - A8
12. T. B6 - A6‡	

---

2. Stellung. 4.

W. K. E4 — T. H1.
S. K. E6.

Weiß.	Schwarz.
1. T. H1 - H6*	K. E6 - E7
2. K. E4 - E5	K. E7 - D7

Es ist nöthig, daß sein König dem meinigen in gerader Linie gegenüber stehe, wenn das Schach vom Thurm ihn zum Zurückziehn zwingen soll.

3. T. H6 - G6

Zöge ich statt dessen K. E5 - D5, so würde er seinen König wieder auf E7 zurückgeführt haben. Aber durch diesen Zug werde ich ihn nöthigen, im Fall er den König auf E7 bringt, ihn aus dem Schach zurückzuziehn, das ich ihm im folgenden Zuge gebe.

	K. D7 - C7
4. K. E5 - D5	K. C7 - B7
5. K. D5 - C5	K. B7 - A7
6. K. C5 - B5	

Jezt ist er genöthigt, entweder die siebente Reihe zu verlassen, oder sich meinem Könige gegenüber zu stellen.

	K. A7 - B7
7. T. G6 - G7*	K. B7 - C8
8. K. B5 - C6	K. C8 - D8
9. T. G7 - A7	K. D8 - E8
10. K. C6 - D6	K. E8 - F8
11. K. D6 - E6	K. F8 - G8
12. K. E6 - F6	K. G8 - H8
13. K. F6 - G6	K. H8 - G8
14. T. A7 - A8‡	

Anm. Auch dieses Philidorsche Spiel läßt sich verbessern, und um 3 Züge kürzer ausführen, wenn man den W. bey dem 3. Zuge besser ziehn läßt:

Weiß.	Schwarz.
3. T. H6 - E6	K. D7 - C6
4. T. E6 - D6	K. C7 - B7
5. K. E5 - D5	K. B7 - C7
6. K. D5 - C5	K. C7 - B7
7. T. D6 - C6	K. B7 - A7
8. T. C6 - B6	K. A7 - A8
9. K. C5 - C6	K. A8 - A7
10. K. C6 - C7	K. A7 - A8
11. T. B6 - A6‡	

---

6. Spiel. 7.

Zwey Thürme allein.

Dies Mat ist höchst leicht.

Stellung.

W. K. E5 — Tr. F5 — T. D5.
S. K. E7.

Weiß.	Schwarz.
1. Tr. F5 - F1	K. E7 - E8
2. K. E5 - F6	K. E8 - F8
3. T. D5 - D8‡	

Anm. Eben so leicht würde es auch gehen, wenn man mit dem andern Thurm den Angriff anfinge:

Weiß.	Schwarz.
1. T. D5 - D1	K. E7 - E8
2. K. E5 - D6	K. E8 - D8
3. Tr. F5 - F8‡	

7. Spiel. 7.

Zwey Thürme und Springer allein.

Stellung.

W. K. H1 — T. D4 — Tr. F4 — S. D6 — Sr. F6.
S. K. E5.

Weiß.	Schwarz.
1. Sr. F6 - D7*	K. E5 - E6
2. S. D6 - B7	

Anm. Der W. kann außerdem hier noch andere zwey Züge thun, und damit eben so schnell gewinnen:

2. Sr. D7 - C5*	K. E6 - E7
3. Tr. F4 - F7*	K. E7 - D8
4. Tr. F7 - D7‡	

Oder:

2. Sr. D7 - F8*	K. E6 - E7
3. Tr. F4 - F7*	K. E7 - D8
4. Sr. F8 - E6‡	

oder auch

4. Tr. F7 - D7‡	
	K. E6 - E7
3. Sr. D7 - B6	K. E7 - E6
4. T. D4 - E4‡	

8. Spiel. 3.

Eine Königin allein.

Stellung.

W. K. D4 — D. B1.
S. K. E6.

Weiß.	Schwarz.
1. D. B1 - G6*	

Mit jedem andern Schachgeben wäre die Parthie verlängert. Denn man muß bey Spielen dieser Art das Schach immer so bieten, daß es dem feindlichen Könige so viele Zufluchtsörter, als möglich, abschneide, und ihn zwinge, sich einer Grenze des Schachbretts zu nähern.

K. E6 - E7

2. K. D4 - D5

Hier steht er besser, als auf E4.

K. E7 - D7

3. D. G6 - H7

Der S. mag nun ziehen, wie er will, so stelle ich ihm meinen König entgegen, und setze ihn dann im folgenden Zuge mit der Königin mat.

---

9. Spiel. 23.

Ein Läufer und ein Bauer allein.

Diese müssen immer gewinnen. Nur in Dem Falle nicht, wenn der Bauer auf den Linien A oder H; der feindliche König schon vor demselben steht; und der Läufer nicht von der Farbe desjenigen Eckfeldes ist, auf welchem der Bauer zur Dame werden soll, wie in folgender

Stellung.

W. K. G5 — L. C4 — B. H5.
S. K. H7.

Weiß.	Schwarz.
1. H5 - H6	K. H7 - H8
2. L. C4 - D3	K. H8 - G8
3. K. G5 - G6	K. G8 - H8
4. L. D3 - C2	K. H8 - G8
5. H6 - H7*	K. G8 - H8

Mein König muß nun weichen, weil das Spiel sonst pat würde, und er erobert den Bauer, indem er immer auf G7 und H8 hin und her zieht.

---

10. Spiel. 6.

Stellung.

W. K. C2.
S. K. A1 — S. E6 — B. A3.

Weiß.	Schwarz.
1. K. C2 - B3	A3 - A2
2. K. B3 - C2	S. E6 - D4*
3. K. C2 - C1	

Ich ziehe nun den König immerfort auf C2 und C1, von wo der feindliche Springer mich nicht wegbringen kann. Wenn aber dieser Springer zu der Zeit auf D4 kommen könnte, wo mein König auf C1 steht und also behindert würde, das Feld C2 zu beziehen, so würde allerdings der S. gewinnen müssen.

---

11. Spiel. 23.

Ein Bauer gegen Einen Bauer.

Stellung.

W. K. G1 — B. B2.
S. K. G8 — B. B7.

In dieser Stellung bleibt das Spiel unentschieden, der Zug sey, an wem er wolle.

Der S. hat den Zug.

Schwarz.	Weiß.
1. K. G8 - F7	K. G1 - F2
2. K. F7 - E6	K. F2 - E2

Zöge ich hier den König auf E3, so würde der S. E6 - E5 ziehn und dadurch meinen König zuerst zum Weichen bringen. Ich warte also billig, bis er ihn auf E5, oder F5, zieht, um ihm dann erst den meinigen auf E3, oder F3, entgegenzustellen.

3.	K. E6 - E5	K. E2 - E3
4.	B7 - B6	B2 - B3
5.	B6 - B5	B3 - B4

Nun darf ich mich nur dem feindlichen Könige fortdauernd entgegenstellen, so bleibt das Spiel unentschieden.

Der W. hat den Zug.

Weiß.	Schwarz.
1. K. G1 - F2	K. G8 - F7
2. K. F2 - E3	K. F7 - E7

Er wartet auch, bis ich meinen König so weit herangeführt habe, daß er ihm den seinigen entgegensetzen kann.

3.	K. E3 - E4	K. E7 - E6
4.	B2 - B3	B7 - B6
5.	B3 - B4	B6 - B5

Wenn er nun in der Entgegenstellung fortfährt, so ist das Spiel remis.

---

12. Spiel.

Zwey Bauern gegen Einen.

In der Regel gewinnen jene, weil sie den feindlichen König zwingen können, zu weichen; dann den einzelnen Bauer schlagen und einen Bauer dagegen in die Dame führen. Indessen gibt es auch mehrere Fälle, in welchen das Spiel remis wird. Das erste lehren die 2 ersten; das lezte die beyden folgenden; beydes die lezte Stellung.

1. Stellung. 5.

W. K. C3 — B. A4; C4.
S. K. C5 — B. G5.

	Weiß.	Schwarz.
1.	A4 - A5	G5 - G4
2.	K. C3 - D3	G4 - G3
3.	K. D3 - E2	K. C5 - C6
4.	K. E2 - F3	K. C6 - B7
5.	C4 - C5	K. B7 - A6
6.	C5 - C6	K. A6 - A7
7.	K. F3 - G3†	K. A7 - A6
8.	K. G3 - F4	

Nun führe ich ungehindert den Bauer zur Dame und gewinne.

---

2. Stellung. 23.

W. K. C4 — B. F4; G4.
S. K. F7 — B. F6.

In dieser Stellung gewinnt der W., er mag den Zug haben, oder nicht.

Weiß.	Schwarz.
1. K. C4 - C5	K. F7 - E7
2. F4 - F5	

Dieser Zug entscheidet meinen Sieg.

	K. E7 - D7
3. K. C5 - D5	

Nun ist der feindliche König genöthigt, zu weichen.

	K. D7 - E7
4. K. D5 - C6	K. E7 - F7
5. K. C6 - D6	K. F7 - F8
6. K. D6 - E6	K. F8 - G7
7. K. E6 - E7	

Nun kann der S. seinen Bauer nicht mehr retten.

---

3. Stellung. 23.

W. K. E4 — B. F4; G4.
S. K. E6 — B. F6.

Die Bauern stehen, wie in der vorigen Stellung. Nur die Könige stehen anders, und so, daß der S. sich mir immer entgegenstellen kann. Daher wird das Spiel, wer auch den Zug hat, unentschieden bleiben.

Weiß.	Schwarz.
1. F4 - F5*	K. E4 - D4

Zöge ich statt dessen K. E4-D4, so würde der feindliche König mir nachrücken.

	K. E6 - D6
2. K. E4 - D4	K. D6 - C6
3. K. D4 - C4	K. C6 - D6
4. K. C4 - D4	

Rückte ich ihn auf B4, so zöge er K. C6 - E5, und ich verlöre meine Bauern.

---

4. Stellung. 5.

W. K. B2 — B. F5.
S. K. B8 — B. F6; G5.

Hier muß ich suchen, meinen König dem feindlichen auf dem Felde D4, aber nicht früher, entgegenzustellen, als dieser auf D6 rückt.

Weiß.	Schwarz.
1. K. B2 - C3	K. B8 - C7
2. K. C3 - D3	

Zöge ich ihn schon jezt auf D4, so müßte der S. gewinnen, weil ich mich genöthigt gesehen hätte, das Feld D4 zu verlassen. Der S. hätte alsdann durch K. D6 - C5 meinen König gezwungen, zurückzugehn; hätte sich dem Bauer F5 genähert; ihn weggenommen und die seinigen zur Dame geführt.

	K. C7 - D6
3. K. D3 - D4	

Nun muß ich seinem König in der Entgegenstellung folgen, ohne doch dabey den Bauer G5 außer Acht zu lassen, d. h. ich muß mich so in seiner Nähe zu

erhalten suchen, daß ich ihn schlagen kann, ehe derselbe zur Dame gelangt; und von da werde ich immer nicht zu entfernt seyn, um auch seinen andern Bauer von der Dame abzuhalten. Versucht er aber, sich auf die linke Seite zu schlagen, so kann ich die Entgegenstellung behaupten, wenn ich meinen König von dem seinigen immer um 3 Felder sorgfältig entfernt halte. Z. B.

3.	"	K. D6 - E7
4.	K. D4 - E3	K. E7 - F7
5.	K. E3 - F3	K. F7 - G7
6.	K. F3 - G3	K. G7 - H6

7. K. G3 - G4, und so muß ich ihm immer in gleicher Entfernung folgen, wenn derselbe von da wieder zurückgeht, so daß in demselben Augenblick, da sein König wieder auf D6 tritt, der meinige das Feld D4 bezieht.

---

5. Stellung. 3.

W. K. H2 — B. G2.
S. K. G5 — B. G4; H4.

Schwarz.	Weiß.
1. K. [G5 - F4]	

Zieht er G4 - G3*, so ist das Spiel sogleich remis. Siehe Veränderung. Wenn er mich nicht pat machen will, so würde er gar verlieren.

K. H2 - G1

2. K. F4 - E3

Zöge er K. F4 - G3, so müßte ich K. G1 - H1 ziehn, und zöge er alsdann H4 - H3, so würde ich, ohne den Bauer zu schlagen, den König auf G1 zurückziehn.

K. G1 - F1

Um in der Entgegenstellung zu bleiben; sonst könnte ich verlieren.

3. G4 - G3

Wenn er H4 - H3 zieht, so schlage ich ihn und setze meinen König dann vor den andern Bauer, wodurch das Spiel ebenfalls remis wird.

K. F1 - G1

Durch K. F1 - E1 hätte ich das Spiel verloren. Denn er hätte den Bauer H4 aufgeopfert und ich könnte ihn nicht hindern, mit dem andern zur Dame zu gehn.

4. K. E3 - E2 K. G1 - H1

Diesen Zug mußte ich thun, er mogte spielen, wie er wollte.

5. H4 - H3 K. H1 - G1

Denn schlüge ich mit G2 - H3†, so würde er mit K. E2 - F2 den Bauer zur Dame führen.

Veränderung.

Schwarz.	Weiß.
1. G4 - G3*	K. H2 - H3

Ich könnte auch K. H2 - H1 ziehn. Aber nicht so gut, weil

der S., wenn er jezt aufs Remis spielt, in Gefahr ist, mat zu werden. — Denn es ist eine fast allgemeine Regel, daß derjenige ein Spiel verliert, das entschieden remis ist, wenn er es zu gewinnen versucht.

2. K. G5 - F4 K. H3 - H4†
3. K. F4 - F5 K. H4 - G3†
4. K. F5 - G5

Das Spiel ist remis, weil ich jezt ziehe und meinen König zurückbringen muß. Wäre Er am Zuge, so hätte er verloren. Er muß sich also in der Entgegenstellung erhalten; wenn ich zurückziehe, so muß er auf derselben Linie folgen, worauf mein König steht. Und stelle ich meinen König hinter meinen Bauer, so stellt er den seinigen vor denselben.

---

6. Stellung. 4.

W. K. E4 — B. F4; G5.
S. K. E6 — B. G6.

Wenn in dieser Stellung der S. den Zug hat, so gewinnt er; hat der W. ihn aber, so bleibt das Spiel unentschieden.

Weiß.	Schwarz.
1. K. E4 - D4	K. [E6 - D6]

Zieht er ihn auf F5, so gewinne ich den Zug und das Spiel. Siehe I. Veränderung.

2. K. D4 - D3 K. [D6 - D7]

Mit K. D6 - D5 hätte er verloren. Siehe II. Veränd.

3. K. D3 - E3 K. D7 - E7

Er bewahrt sich die Gelegenheit, meinen König sich entgegenzustellen, im Fall derselbe auf D4, oder E4, zieht.

4. K. E3 - D4 K. E7 - D6
5. K. D4 - E4 K. D6 - E6

Das Spiel ist unentschieden.

I. Veränderung.

Weiß.	Schwarz.
1. - -	K E6 - F5
2. K. D4 - E3	K. F5 - E6

Zöge er ihn auf G4, so wäre er auch verloren.

3. K. E3 - E4 K. E6 - D6

Zieht er ihn auf E7, oder D7, so werde ich mich ihm entgegenstellen, um in der Folge den Bauer zu schlagen.

4. F4 - F5 G6 - F5†

Er hätte ihn auch nicht nehmen können, wie Zug 5 der folgenden Veränderung.

5. K. E4 - F5† K. D6 - E7
6. K. F5 - G6 K. E7 - F8
7. K. G6 - H7

Ich gewinne. Denn wenn der König vor meinem Bauer zu stehen kommt, so kann der Gegner diesen nicht hindern, zur Dame zu kommen.

II. Veränderung.

Weiß.	Schwarz.
2. - -	K. D6-D5
3. K. D3-E3	

Ich gewinne dadurch wieder den Zug, weil er seinen König dem meinigen nicht entgegenstellen kann. Er muß ihn auf D6, oder E6, zurückführen, und ich kann den meinigen ihm dann wieder entgegenstellen.

	K. D5-E6
4. K. E3-E4	K. E6-D6

Zöge er den König auf E7, so müßte ich ebenfalls den meinigen auf E5 ziehn.

5. F4-F5	K. D6-E7
6. F5-F6*	

Zöge ich F5-G6†, so bliebe das Spiel unentschieden.

	K. E7-E6
7. K. E4-D4	K. E6-D6

In dieser Stellung hat er den Vortheil des Zuges, weil er seinen König dem meinigen entgegenstellen kann. Opfere ich aber den Bauer auf, so gewinne ich Zug und Spiel.

8. F6-F7	K. D6-E7
9. K. D4-E5	K. E7-F7†
10. K. E5-D6	K. F7-F8
11. K. D6-E6	K. F8-G7
12. K. E6-E7	K. G7-G8
13. K. E7-F6	K. G8-H7
14. K. F6-F7	K. H7-H8
15. K. F7-G6	K. H8-G8
16. K. G6-F6	K. G8-F8
17. G5-G6	

Dieser Bauer wird nun durch nichts behindert, zur Dame zu gehen.

13.x Spiel. 4.

Zwey getrennte gegen Zwey vereinigte Bauern.

Stellung.

W. K. D3 — B. C5; B4.
S. K. D5 — B. B5; G5.

Hat in dieser Stellung der S. den Zug, so verliert er; hat ihn der W., so bleibt das Spiel unentschieden.

Weiß.	Schwarz.
1. K. D3-E3	K. D5-E5
2. K. E3-F3	K. E5-F5
3. K. F3-G3	K. F5-E5

Zieht er ihn auf F6, so wird er verlieren müssen, wenn ich mit meinem König auf G4 seinen Bauer angreife.

4. K. G3-G4	K. E5-F6
5. K. G4-G3	K. F6-E5

Mit K. F6-F5 würde ich Zug und Spiel gewinnen.

6. K. G3-F3	K. E5-F5

Indem er nun weder seinen Bauer vorrückt, noch die Entgegenstellung der Könige zugibt, bleibt das Spiel unentschieden.

---

14. Spiel. 7.

Drey Bauern gegen eben so Viele.

Stellung.

W. K. E1 — B. A2; B2; C2.
S. K. E8 — B. F7; G7; H7.

	Weiß.	Schwarz.
1.	A2 - A4	K. E8 - D7
2.	A4 - A5	K. D7 - C6
3.	C2 - C4	H7 - H5
4.	B2 - B4	G7 - G5
5.	K. E1 - F2	F7 - F5
6.	K. F2 - G3	H5 - H4*
7.	K. G3 - H3	F5 - F4
8.	K. H3 - G4	K. C6 - B7
9.	B4 - B5	K. B7 - C7
10.	C4 - C5	K. C7 - B7
11.	B5 - B6	K. B7 - B8
12.	A5 - A6	K. B8 - A8
13.	A6 - A7	K. A8 - B7
14.	C5 - C6*	K. B7 - A8
15.	C6 - C7	K. A8 - B7
16.	A7 - A8D*	K. B7 - A8†
17.	C7 - C8D‡	

Anm. Dieses Spiel hat den Fehler, der den Spielen des Greco nicht selten zum Vorwurf gereicht, daß er nemlich den Gegner schlecht spielen läßt, um desto sicherer und schneller zu gewinnen. In der hier angegenen Stellung muß immer Derjenige verlieren, der seinen lezten Bauer zuerst vorrücken läßt, weil der Gegner dadurch die Freyheit erhält, seinen lezten Bauer Einen, oder Zwey Schritte, vorzuziehn, je nachdem er durch das eine, oder das andere, eine vortheilhaftere Lage bekommen kann. Wenn dieser Kunstgriff Beyden Spielern bekannt ist, so wird Keiner seinen hintersten Bauer vorrücken und das Spiel muß nothwendig unentschieden bleiben; wem er aber unbekannt ist, der wird verlieren.

Man sehe folgende Veränderung des obigen Spiels von dessen 4. Zuge an:

	Weiß.	Schwarz.
4.	- -	F7 - F5
5.	K. E1 - F2	H5 - H4
6.	K. F2 - F3	G7 - G5
7.	K. F3 - G2	F5 - F4
8.	K. G2 - F3	H4 - H3
9.	K. F3 - F2	G5 - G4
10.	C4 - C5	K. C6 - B5
11.	C5 - C6	K. B5 - C6†
12.	A5 - A6	K. C6 - B6
13.	B4 - B5	K. B6 - A7
14.	K. F2 - G1	F4 - F3
15.	K. G1 - H2	F3 - F2
16.	K. H2 - H1	F2 - F1 D.*
17.	K. H1 - H2	D. F1 - G2‡

15. Spiel. 5.

Drey Bauern gegen Vier.

Stellung.

W. K. D3 — B. A3; B3; C3; H2.
S. K. E5 — B. B5; G4; H4.

In dieser Stellung gewinnt Derjenige, welcher den Zug hat.

Der S. hat den Zug.

Schwarz.	Weiß.
1. H4-H3	

Um nachher G4-G3 ziehn zu können. Denn den Bauer G3 darf ich nicht nehmen, weil sonst der Bauer H3 zur Dame käme. Hätte er aber statt dessen gleich G4-G3 gezogen, so hätte ich Bauer gegen Bauer geschlagen, und mein König hätte dann Zeit genug gehabt, seinem Bauer G3 die Dame zu versperren.

		K. D3-E3
2.	G4-G3	K. E3-F3
3.	G3-H2†	

Der S. gewinnt.

Der W. hat den Zug.

Weiß.	Schwarz.
1. K. D3-E3	H4-H3
2. K. E3-F2	K. E5-E4
3. A3-A4	B5-A4†
4. B3-A4†	

Nun kann der S. nichts thun, als sich auf die Bauern A4 und C3 werfen, um sie zu schlagen, ehe sie zur Dame gelangen. Allein dadurch gewinne ich Zeit, die feindlichen Bauern G4 und H3 zu schlagen und meinen Bauer H2 in die Dame zu führen, wodurch ich gewinnen werde.

---

16. Spiel. 5.

Vier Bauern gegen eben so Viele.

1. Stellung.

W. K. G1 — B. A3; B2; G2; H3.

S. K. G8 — B. A6; B7; G7; H6.

In dieser Stellung bleibt das Spiel unentschieden, wer auch den Zug hat.

Der W. hat den Zug.

Weiß.	Schwarz.
1. K. G1-F2	K. G8-F7
2. K. F2-E3	K. F7-E7
3. K. E3-E4	K. E7-E6
4. G2-G3	G7-G6
5. B2-B3	B7-B6
6. B3-B4	B6-B5
7. G3-G4	G6-G5

Halten sich nun die Könige in der Entgegenstellung, so muß das Spiel unentschieden bleiben.

Der S. hat den Zug.

Schwarz.	Weiß.
1. K. G8-F7	K. G1-F2
2. K. F7-E6	K. [F2-E2]

Um damit nicht eher das Feld E3 zu besetzen, als in dem Augenblick, da der Gegner das Feld E5 mit dem Könige bezieht.

Indessen würde der Zug K. F2-E3 eben dahin führen. Siehe Veränderung.

3. K.	E6 - E5	K. E2 - E3
4.	G7 - G6	G2 - G3
5.	B7 - B6	B2 - B3
6.	B6 - B5	B3 - B4
7.	G6 - G5	G3 - G4

Veränderung.

Schwarz.		Weiß.
2.	- -	K. F2 - E3
3. K.	E6 - D5	K. F3 - F4
4. K.	D5 - C4	K. F4 - F5
5. K.	C4 - B3	K. F5 - G6
6. K.	B3 - B2†	K. G6 - G7†
7. K.	B2 - A3†	K. G7 - H6†
8.	B7 - B5	G2 - G4
9.	B5 - B4	G4 - G5
10.	B4 - B3	G5 - G6

Nun macht sich Jeder eine neue Königin, und das Spiel bleibt unentschieden.

---

2. Stellung.

W. K. G3 — B. A4; B5; C5; D4.

S. K. A5 — B. D5; E4; G4; H5.

In dieser Stellung gewinnt jedesmal Der, welcher den Zug hat.

Der W. hat den Zug.

Weiß.		Schwarz.
1.	B5 - B6	K. A5 - A6
2.	A4 - A5	E4 - E3
3.	C5 - C6	H5 - H4*
4. K.	G3 - F4	

Mit K. G3 - G2 müßte ich das Spiel verlieren.

		E3 - E2
5.	C6 - C7	K. A6 - B7
6.	A5 - A6*	K. B7 - C8
7.	A6 - A7	K. C8 - B7
8.	A7 - A8D*	

Ich gewinne.

Der S. hat den Zug.

Schwarz.		Weiß.
1.	E4 - E3	B5 - B6
2. K.	A5 - A6	A4 - A5
3.	H5 - H4*	K. G3 - G4†
4.	E3 - E2	

Er gewinnt, weil er diesen Bauer ungehindert zur Dame bringt.

---

17. Spiel. 3.

Stellung.

W. K. B3 — B. D3; E4; F5; G4; H3.

S. K. D4 — B. B6; B4; F6; G7; H7.

Weiß.		Schwarz.
1. K.	B3 - B4†	

Wenn ich dafür K. B3 - C2 zöge, so würde er durch B4 - B3* mich doch gezwungen haben, den Bauer zu schlagen. Dies hätte

meinen König von den feindlichen Bauern zu sehr entfernt, und mir den Verlust zuziehn können.

K. D4 - D3†

2. E4 - E5

Nur die Aufopferung dieses Bauers kann das Spiel remis machen, indem ich sie sonst wegen der Entfernung meines Königs von meinen eigenen Bauern verlieren muß.

F6 - E5†

3. G4 - G5 E5 - E4
4. F5 - F6 G7 - F6†
5. G5 - F6† E4 - E3
6. F6 - F7 E3 - E2
7. F7 - F8D. E2 - E1D*
8. K. B4 - B5 D. E1 - A5*
9. K. B5 - C6 D. A5 - C5*
10. D. F8 - C5† B6 - C5†
11. K. C6 - C5† K. D3 - E3
12. K. C5 - D5 K. E3 - F3
13. K. D5 - E5 K. F3 - G3
14. H3 - H4

Auf diesem Felde lasse ich meinen Bauer lieber schlagen, weil mein König dadurch sogleich in die Entgegenstellung kommt.

K. G3 - H4†

15. K. E5 - F4 H7 - H5
16. K. F4 - F3 K. H4 - H3
17. K. F3 - F2 K. H3 - H2
18. K. F2 - F3 H5 - H4
19. K. F3 - F2

Hätte er bey seinem 9. Zuge mich nicht zum Umtausch der Königinnen gezwungen, so hätte ich mich dagegen vertheidigen müssen, um wenigstens durch diesen Umtausch einen Bauer zu gewinnen, indem ich unaufhörlich Schach geboten hätte. Eben so war es der Vortheil des Gegners, lieber den Springerbauer, als den des Thurms, sich zu erhalten, weil jener leichter von seinem König unterstüzt werden könnte.

---

18. Spiel. 5.

Zwey Thürme gegen Einen.

Es kommt hierbey darauf an, daß Derjenige König, welcher nur Einen Thurm hat, auf die Grenze des Schachbretts gebracht; oder gezwungen werde, Thurm um Thurm zu nehmen.

Stellung.

W. K. E4 — T. B2.
S. K. H7 — T. C7 — Tr. F7.

Schwarz. Weiß.

1. T. C7 - C1

Er trennt seine Thürme, um durch wiederholtes Schachbieten meinen König auf eine Grenze des Bretts zu drängen.

T. B2 - H2*

2. K. H7 - G8

Um sich gegen künftiges Schachgeben zu sichern.

T. H2 - A2

3. T. C1 - D1 T. A2 - A8*
4. K. G8 - H7 T. A8 - A2
5. Tr. F7 - E7*

Aus diesen Zuge sieht man, warum die Thürme auseinandergebracht werden mußten.

K. E4 - F3
6. T. D1 - F1* K. F3 - G2
7. T. F1 - F6 T. A2 - A3
8. Tr. E7 - G7* K. G2 - H2
9. T. F6 - H6* T. A3 - H3
10. T. H6 - H3†* K. H2 - H3†

Ich muß das Spiel verlieren.

---

19. Spiel.

Ein Thurm gegen die Königin.

Anm. Diese Stellung erfordert, daß man theils den König, welcher den Thurm hat, auf eine Grenze des Schachbretts treibe; theils ihn durch Entgegenstellung seines Königs von der Rückkehr auf die Mitte abzuhalten suche.

1. Stellung. 3.

W. K. C5 — D. D5.
S. K. E7 — T. E6.

Weiß.	Schwarz.
1. D. D5 - G5*	K. E7 - D7

Zöge er ihn auf F7, so würde sein Thurm vom König angegriffen werden.

2. D. G5 - G7*	T. E6 - E7
3. D. G7 - G4*	K. D7 - E8

Nicht aber K. D7 - D8. Denn durch K. C5 - D6 wäre er schon im zweyten Zuge mat.

4. K. C5 - D6	K. E8 - F8

Mit jedem andern Zuge verlöre er seinen Thurm, oder würde mat.

5. D. G4 - G5	

Zum Angriff auf den Thurm, damit sein König nicht Zeit habe, seine Linie zu verlassen. — Hätte ich aber statt dessen D. G4 - G6, so hätte er dagegen T. E7 - D7*, gezogen, und wenn ich nun den Thurm genommen hätte, so wäre er nur pat gewesen.

T. E7 - F7
6. K. D6 - E6 T. [F7 - H7]

Auch mit T. F7 - F1 wäre er verloren. Siehe Veränd.

7. D. G5 - D8*	

Durch D. G5 - G6 würde ich ihm Gelegenheit geben, sich ins Pat zu bringen, oder doch die Parthie zu verlängern.

Wer mat setzen will, muß sorgfältig seine Königin in der Weite eines Springersprungs vom König entfernt halten, um dem Pat auszuweichen, welches dann mit Gewalt erzwungen werden kann.

K. F8 - G7
8. D. D8 - E7* K. G7 - G8
9. D. E7 - E8* K. G8 - G7
10. D. E8 - F7* K. G7 - H6
11. D. F7 - F6* K. H6 - H5

12. D. F6 - F5* K. H5 - H4
13. D. F5 - H7†*

Diese Stellung zeigt, wie man ohne Gefahr seine Königin auf die Entfernung eines Springersprungs erhalten kann. Hätte sich der Thurm an der Seite des feindlichen Königs, z. B. beym 4. Zuge befunden, so hätte die Aufopferung ein Pat bewirkt.

Veränderung.

Weiß.	Schwarz.
6. – –	T. F7 - F1
7. D. G5 - C5*	K. F8 - G8
8. D. C5 - C8*	K. G8 - G7
9. D. C8 - C3*	K. G7 - G8
10. D. C3 - G3*	K. G8 - F8
11. D. G3 - B8*	K. F8 - G7
12. D. B8 - B2*	K. G7 - H7
13. D. B2 - H2*	K. H7 - G8
14. D. H2 - G2*	

Ich gewinne Thurm und Spiel.

---

2. Stellung. 5.

W. K. B6 — D. D6.
S. K. C8 — T. C7.

Schwarz.	Weiß.
1. T. C7 - B7*	K. B6 - A6
2. T. B7 - A7*	K. A6 - A7†

Durch diesen Zug ist der S. pat.

Anders wäre der Erfolg, bey folgender, der vorigen ganz ähnlichen

3. Stellung. 5.

W. K. C6 — D. E6.
S. K. D8 — T. D7.

Schwarz.	Weiß.
1. T. D7 - C7*	K. C6 - B6
2. T. C7 - B7*	K. B6 - A6

Nähme ich den Thurm mit K. B6 - B7†, so wäre das Spiel nur pat.

3. T. B7 - D7	D. E6 - F6*
4. K. D8 - C7	D. F6 - E5*
5. K. C7 - D8	K. A6 - B6
6. T. D7 - E7	D. E5 - F5
7. K. D8 - E8	K. B6 - C6
8. T. E7 - F7	D. F5 - G5
9. K. E8 - F8	K. C6 - D6
10. T. F7 - G7	D. G5 - H5
11. K. F8 - G8	K. D6 - E6
12. T. G7 - H7	D. H5 - G6*
13. T. H7 - G7	D. G6 - E8*
14. K. G8 - H7	K. E6 - F6
15. T. G7 - G3	

Denn er muß seinen Thurm entfernen, weil er sonst sogleich mat würde.

	D. E8 - E4*
16. K. H7 - G8	D. E4 - A8*
17. K. G8 - H7	D. A8 - B7*
18. K. H7 - H8	D. B7 - B8*
19. K. H8 - H7	D. B8 - G3†*

Ich gewinne.

---

4. Stellung. 23.

W. K. F6 — D. D5.

S. K. H8 — T. G7.

Weiß.	Schwarz.
1. D. D5 - D8*	K. H8 - H7

Zieht er statt dessen T. G7 - G8, so nöthige ich ihn durch D. D8-E7, eben so wie jezt, seinen Thurm vom Könige zu entfernen.

2. D. D8 - E8	T. G7 - G1
3. D. E8 - D7*	K. H7 - H8

Zöge er K. H7 - H6, so würde er durch D. D7 - H3 sogleich mat.

4. D. D7 - C8*	

So muß ich meine Königin immer weiter entfernen und so lange Schach bieten, bis ich König und Thurm mit Einem Schach zugleich angreifen kann.

	K. H8 - H7

Den den Thurm darf er nicht vorziehen.

5. D. C8 - C7*	K. H7 - G8
6. D. C7 - B8*	K. G8 - H7
7. D. B8 - H2*	

Oder D. B8 - A7*, wodurch ich den Thurm und das Spiel erobere.

20. Spiel.

Ein Thurm und Läufer gegen Einen Thurm.

1. Stellung. 3.

W. K. E6 — T. G7 — L. E5.

S. K. F8 — T. D1.

In dieser Stellung wird das Mat erzwungen, wenn der W. den Zug hat.

Weiß.	Schwarz.
1. T. G7 - H7	T. D1 - G1
2. T. H7 - C7	T. [G1 - G6*]

Oder K. F8 - G8. Siehe Veränderung.

3. L. E5 - F6	K. F8 - G8
4. T. C7 - C8*	K. G8 - H7
5. T. C8 - H8‡	

Veränderung.

Weiß.	Schwarz.
2. - -	K. F8 - G8
3. T. C7 - C8*	K. G8 - H7
4. T. C8 - H8*	K. H7 - G6
5. T. H8 - G8*	

Ich erobere nun den feindlichen Thurm und werde bald siegen.

2. Stellung. 3.

W. K. E6 — T. G7 — L. D3.

S. K. E8 — T. F3.

Weiß.	Schwarz.
1. L. G3 - D6	T. F3 - E3*
2. L. D6 - E5	T. E3 - F3
3. T. G7 - E7*	K. E8 - F8

Zöge er K. ES - D8, so würde ich durch T. E7 - B6 das Mat bald erzwingen.

4. T. E7 - C7	K. F8 - G8
5. T. C7 - G7*	K. G8 - F8

6. T. G7-G4 K. F8-E8

Um nicht von meinem Läufer in Schach zu kommen. Zöge er anders, so wäre er nach T. G4-H4 im 2. Zuge mat.

7. L. E5-F4 K. E8-F8
8. L. F4-D6* K. F8-E8
9. T. G4-G8* T. F3-F8
10. T. G8-F8‡

---

3. Stellung. 4.

W. K. E6 — T. C1 — L. E5.
S. K. E8 — T. D7.

Diese Stellung des S. ist in dieser Lage die beste und einzige zur Vertheidigung.

Weiß.	Schwarz.

1. T. C1-C8*

Wenn ich hier den, wie es scheint, entscheidenden Zug L. E5-F6 thäte, so könnte der Gegner mit T. D7-E7 Schach bieten, und würde, wenn ich diesen Thurm nähme, nur pat.

T. D7-D8

2. T. C8-C7

Um ihn mat zu machen, muß ich ihn nöthigen, seinen Thurm auf D1, oder D3, zu ziehn. Dann werde ich in abgezählten Zügen gewinnen.

T. D8-D2

Bey diesem Zuge hat Philidor unbeachtet gelassen, daß der S. auch mit seinem König ausweichen und dadurch das ganze Spiel überflüssig machen könnte.

Daß aber auch in diesem Falle der W. nicht nur siegen, sondern auf noch kürzerm Wege mat setzen kann, lehrt folgende Ausführung:

Weiß.	Schwarz.
2. - -	K. E8-F8
3. T. C7-H7	T. D8-E8*
4. K. E6-F6	K. F8-G8
5. T. H7-H6	T. E8-A8
6. K. F6-G6	T. A8-A6*

7. L. E5-F6 und im folgenden
8. T. H6-H8‡

Es würde dem S. nichts helfen, wenn er im 5. Zuge den Thurm, anstatt auf A8, entweder auf F8*, oder auf C8, zöge. Denn im ersten Fall ist er doch durch K. F6-G6 und hernach T. H6-H8; und im zweyten durch K. F6-E7 und hernach T. H6-H8 mat.

3. T. C7-B7

Durch das Hin- und Herziehn des Thurms auf dieser Reihe will ich den S. bewegen, seinen Thurm auf D1, oder D3, zu ziehn, damit ich demselben durch meinen Läufer das Schachbieten verwehren könne.

T. D2-D1

Nun muß er das Spiel verlieren. Es ist nun aber nöthig, daß mein Thurm von meinem Könige nicht weiter, als einen Springerzug, entfernt bleibe.

4. T. B7 - G7

Zöge ich dafür T. B7 - C7, so würde er T. D1 - D2 ziehn, und so wäre ich nicht weiter gekommen, als ich anfangs war. Aber durch diesen Zug nöthige ich ihn, T. D1 - F1 zu ziehn, um nicht mat zu werden, und dieses Feld ist für ihn nicht besser, als D1.

T.[D1 - F1]

Oder K. E8 - F8. Siehe I. Veränderung.

5. L. E5 - G3 K.[E8 - F8]

Oder T. F1 - F3. Siehe II. Veränderung.

6. T. G7 - G4 K. F8 - E8

Um seinen König gegen meinen Zug T. G4 - G8* durch T. F1 - F8 decken zu können.

7. T. G4 - C4 K.[F1 - D1]

Oder K. E8 - F8. Siehe III. Veränderung.

8. L. G3 - H4 K. E8 - F8
9. L. H4 - F6 T. D1 - E1*
10. L. F6 - E5 K. F8 - G8
11. T. C4 - H4

Und hernach T. H4 - H8‡.

I. Veränderung.

Weiß.	Schwarz.
4. - -	K. E8 - F8

5. T. G7 - H7

Um ihn zu nöthigen, durch den Zug T. D1 - G1 dem Mat auszuweichen. Dies verschafft mir aber Gelegenheit, seinen Thurm umsonst zu rauben.

T. D1 - G1

6. T. H7 - C7 K.[F8 - G8]

Dies ist das einzige Mittel, dem baldigen Mat zu entgehen. Denn wenn er statt dessen T. G1 - G6* zöge, so wäre er in wenigen Zügen mat. Siehe IV. Veränderung.

7. T. C7 - C8* K. G8 - H7
8. T. C8 - H8* K. H7 - G6
9. T. H8 - G8* K. G6 - H7
10. T. G8 - G1

Ich werde nun bald siegen.

II. Veränderung.

Weiß.	Schwarz.
5. - -	T. F1 - F3
6. L. G3 - D6	T. F3 - E3*
7. L. D6 - E5	T. E3 - F3

Zöge er den König auf F8, so würde ich T. G7 - H7, und dann T. H7 - H8‡, ziehn.

8. T. G7 - E7* K. E8 - F8

Wenn er ihn auf D8 rückt, so ziehe ich T. E7 - B7, und dann T. B7 - B8‡.

9. T. E7 - C7 K. F8 - G8
10. T. C7 - G7* K. G8 - F8

Zieht er ihn auf H8, so gewinne ich durch T. G7 - F7* seinen Thurm.

11. T. G7 - G4 K. F8 - E8

Hätte er dafür T. F3 - E3 ge-

zogen, um den Zug L. E5 - D6* zu verhüten, so würde ich T. G4 - H4 ziehn, um mit dem folgenden Zug mat zu setzen.

12. L. E5 - F4 K. E8 - F8
13. L. F4 - D6* K. F8 - E8
14. T. G4 - G8* T. F3 - F8
15. T. G8 - F8‡

III. Veränderung.

Weiß.	Schwarz.
7. - -	K. E8 - F8
8. L. G3 - E5	K. F8 - G8
9. T. C4 - H4 und hernach	
10. T. H4 - H8‡	

IV. Veränderung. (I.)

Weiß.	Schwarz.
6. - -	T. G1 - G6*
7. L. E5 - F6	K. F8 - G8
8. T. C7 - C8*	K. G8 - H7
9. T. C8 - H8‡	

Anm. Zu diesem Spiele des Philidor, welches der Pariser Club auch hat, macht dieser die Bemerkung:

„es komme bey einer Spielendung dieser Art darauf an, daß man theils den feindlichen König auf eine Grenze des Schachbretts treibe, und daselbst mit dem Mat bedrohe; oder auch ihn nöthige, entweder seinen Thurm preiszugeben, oder denselben gegen den Läufer zu vertauschen; aber übrigens sich hüte, pat zu werden, und die Thürme zu wechseln; — theils daß man vorzüglich den Läufer zu diesem Matsetzen gebrauche, damit derselbe dem feindlichen Thurm das Schachbieten verwehre, oder doch das Schach so decken könne, daß der schachbietende Thurm dadurch außer Stand gesetzt werde, Denjenigen Zug zu verhüten, wodurch man den Gegner sogleich mat zu machen gedenkt." —

„In vielen andern Stellungen würde das Spiel unentschieden bleiben, z. B. in folgender (der obigen ganz ähnlichen)

Stellung.

W. K. F6 — T. D1 — L. F5.
S. K. F8 — T. E7.

Weiß.	Schwarz.
1. T. D1 - D8*	T. E7 - E8
2. T. D8 - D7	T. E8 - E2
3. T. D7 - H7	T. E2 - G2
4. T. H7 - C7	T. G2 - E2 &c."

Allein dieses Beyspiel beweißt nichts und kann nicht als Ausnahme von der vorhergegebenen Regel gelten. Denn dieses Mat ist zwar schwer, aber doch ganz entschieden, wenn der W. nur bessere Züge thut, als dort angegeben sind.

Dies wird einleuchten, wenn der W. im 3. Zuge, statt, wie oben

vorgeschrieben ist, T. D7 - H7 zu ziehen, lieber T. D7 - C7 zieht, woraus folgendes Spiel hervorgeht:

Weiß.	Schwarz.
3. T. D7 - C7	T. E2 - E1
4. T. C7 - H7	T. E1 - G1

Rückt er statt dessen den König auf G8, so werde ich T. H7 - H4 dagegen ziehn, und, wenn er nun den Thurm auf F1 zieht, mit T. H4 - D4 unfehlbar gewinnen.

5. T. H7 - D7	T. [G1 - E1]

Oder K. F8 - E8. Siehe I. Veränderung.

6. L. F5 - D3	K. [F8 - E8]

Oder T. E1 - E3. Siehe III. Veränderung.

7. T. D7 - D4	K. E8 - F8

Wenn er statt dessen T. E1 - E7 zieht, so werde ich mit L. D3 - G6* nothwendig gewinnen.

8. T. D4 - H4	K. [F8 - E8]

Zieht er den König auf G8, so gewinne ich mit L. D3 - C4*.

Oder zieht er statt dessen T. E1 - G1, so siehe II. Veränderung.

9. L. D3 - F5	K. E8 - D8
10. T. H4 - C4	

Ich werde nun bald mat setzen.

I. Veränderung.

Weiß.	Schwarz.
5. - -	K. F8 - E8
6. T. D7 - D4	T. G1 - F1
7. T. D4 - H4	K. E8 - D8
8. T. H4 - C4	

u. s. w. Ich muß gewinnen.

II. Veränderung.

Weiß.	Schwarz.
8. - -	T. E1 - G1
9. L. D3 - C4	K. F8 - E8
10. L. C4 - E6	T. G1 - F1*
11. L. E6 - F5	K. E8 - D8
12. T. H4 - C4	

u. s. w. Ich gewinne.

III. Veränderung.

Weiß.	Schwarz.
6. - -	T. E1 - E3
7. L. D3 - G6	T. E3 - F3*
8. L. G6 - F5	T. F3 - E3
9. T. D7 - H7	T. E3 - G3

Rückt er statt dessen den König auf G8, so bin ich mit T. H7 - H4 jezt schon so weit, als im 14. Zuge dieser Veränderung.

10. T. H7 - F7*	K. F8 - G8

Zieht er den König auf E8, so gewinne ich mit T. F7 - C7.

11. T. F7 - D7	K. G8 - H8
12. T. D7 - H7*	K. H8 - G8
13. T. H7 - H4	T. G3 - F3

Er mag nun statt dessen entweder T. G3 - G7, oder K. G8 - F8 ziehn: so gewinne ich im ersten

Falle durch L. F5 - E6*, und im zweyten durch L. F5 - G4.

14. T. H4 - D3

Ich werde bald mat setzen.

---

4. Stellung. 4.

Woraus zugleich erhellet, wie ich den S. nöthigen kann, die vorherbemerkte 3. Stellung anzunehmen.

W. K. E4 — T. A2 — L. E3.
S. K. E6 — T. D7.

Weiß.	Schwarz.
1. T. A2 - B2	

Um von meinem Läufer Gebrauch zu machen.

Zöge ich aber T. A2 - A6*, so würde er T. D7 - D6 ziehn.

	T. D7 - D8
2. L. E3 - F4	

Um ihn zu nöthigen, seinen König zurückzuziehn, da er das Schach von meinem Thurm nicht mehr decken kann.

	T. D8 - E8
3. T. B2 - B6*	K. E6 - F7*
4. K. E4 - F5	T. E8 - E2
5. T. B6 - B1	

Um ihn zu verhindern, das Schach mit seinem Thurm zu decken, das ich ihm mit dem meinigen geben will.

	T. E2 - F2
6. T. B1 - B7*	K. F7 - F8

Zöge er seinen König auf E8, so müßte ich den meinigen auf E6 ziehn und meinen Läufer preisgeben.

In der gegenwärtigen Lage muß ich meinen Läufer auf E5 zu bringen suchen, welches er dadurch zu behindern sich bemüht, daß er seinen Thurm von der Linie F nicht entfernt.

7. K. F5 - E4	K. [F8 - E8]

Hätte er dafür T. F2 - E2* gezogen, so würde ich meinen König auf D4 rücken und dadurch meinen Läufer frey gemacht haben.

Wenn er aber statt dessen K. F8 - G8 zieht, so siehe Veränderung.

8. L. F4 - E5	T. F2 - F7
9. T. B7 - B8*	K. E8 - E7
10. K. E4 - D5	T. F7 - F1
11. T. B8 - B7*	K. E7 - E8
12. K. D5 - E6	T. F1 - D1

Jezt befindet sich sein König in der vorigen 3. Stellung.

Veränderung.

Weiß.	Schwarz.
7. - -	K. F8 - G8
8. L. F4 - E5	T. F2 - F7
9. T. B7 - B1	T. F7 - F2
10. K. E4 - D5	K. G8 - F7
11. T. B1 - B7*	K. F7 - G6
12. T. B7 - G7*	K. G6 - H6
13. K. D5 - E6	T. F2 - E2
14. T. G7 - G1	T. E2 - F2

15. L. E5 - F6 K. H6 - H5
16. T. G1 - G5* K. H5 - H6
17. K. E6 - F7 T. F2 - C2
18. T. G5 - B5 T. C2 - C7*
19. L. F6 - E7 T. C7 - D7
20. T. B5 - B8 K. H6 - H5
21. T. B8 - B4 und hernach
22. T. B4 - H4‡

Ich gewinne hauptsächlich dadurch, daß ich meinen Läufer immer neben meinem König hielt, um diesen bey einem gegebenen Schach immer damit bedecken zu können.

---

21. Spiel.

Ein Springer gegen Einen Bauer.

Dies Spiel bleibt unentschieden, auch wenn der König von seinem Springer entfernt steht.

1. Stellung. 4.

W. K. H2 — S. A2.
S. K. B3 — B. A3.

Weiß.	Schwarz.
1. S. A2 - C1*	K. B3 - B2
2. S. C1 - D3*	K. B2 - C2
3. S. D3 - B4*	K. C2 - B3
4. S. B4 - D3	

Er kann nun seinen Bauer nicht vorrücken, ohne ein doppeltes Schach von meinem Springer zu bekommen. Das Spiel ist also unentschieden.

---

2. Stellung. 23.

W. K. H4 — S. C1.
S. K. E3 — B. C2.

Weiß.	Schwarz.
1. K. H4 - G3	K. E3 - D2
2. S. C1 - B3*	K. D2 - D1
3. K. G3 - F2	

Und so nähert sich mein König, und macht das Spiel remis.

---

22. Spiel. 9.

Ein Springer gegen Zwey Bauern.

Stellung.

W. K. F2 — S. G8.
S. K. H2 — B. G6; H3.

In dieser Stellung gewinnt der W.

Weiß.	Schwarz.
1. S. G8 - F6	G6 - G5

Anm. Auch wenn er dem drohenden Schach im ersten Zuge durch K. H2 - H1 entgeht, muß er verlieren.

1.	- -	K. H2 - H1
2.	S. F6 - G4	H3 - H2
3.	K. F2 - F1	G6 - G5
4.	S. G4 - F2‡	

2. S. F6 - G4* K. H2 - H1
3. K. F2 - F1 H3 - H2
4. S. G4 - F2‡

---

23. Spiel. 5.

Zwey Springer gegen einen Bauer.

Zwey Springer allein können nicht mat setzen. Hat aber der Gegner einen Bauer, welchen er ziehen kann, so gibt es eine Stellung, worin es möglich ist, wenn man Zeit genug hat, seine Springer dazu anrücken zu lassen.

Stellung.

W. K. B6 — S. D6 — Sr. F3.
S. K. B8 — B. H3.

Weiß.	Schwarz.
1. Sr. F3 - D4	H3 - H2
2. Sr. D4 - C6*	K. B8 - A8
3. S. D6 - B5	H2 - H1 D.
4. S. B5 - C7‡	

---

24. Spiel. 23.

Die Königin gegen einen bis auf Einen Schritt zur Dame vorgerückten Bauer.

Wenn der König, welcher die Königin hat, weit entfernt steht, so kommt es darauf an, auf welcher Linie sich der Bauer befindet.

Steht dieser auf dem vorletzten Felde der Linien, A, H, C, oder F, so kann die Königin nicht gewinnen, sondern nur pat machen.

Steht er aber auf den Linien B, G, D, oder E, so gewinnt die Königin, weil dieselbe den feindlichen König nöthigen wird, sich hinter seinen Bauer zu flüchten und ihr König bey jedem Rückzuge, wozu der Gegner durch wiederholtes Schachbieten gezwungen wird, ein Tempo gewinnt, sich dem Bauer zu nähern.

1. Stellung.

W. K. D7 — B. E7.
S. K. C2 — D. G3.

Schwarz.	Weiß.
1. D. G3 - D3*	

Er sucht durch Schachbieten seine Königin meinem Könige recht nahe zu bringen.

	K. D7 - C7
2. D. D3 - E4	K. C7 - D7
3. D. E4 - D5*	K. D7 - C7
4. D. D5 - E6	K. C7 - D8
5. D. E6 - D6*	K. D8 - E8
6. K. C2 - D3	

Nun nähert sich sein König schon einen Schritt.

	K. E8 - F7
7. D. D6 - D7	K. F7 - F8
8. D. D7 - F5*	K. F8 - G7
9. D. F5 - E6	K. G7 - F8
10. D. E6 - F6*	K. F8 - E8

11. K. D3 - D4

Und so kommt er immer näher, wenn er in dieser Ordnung mit dem Schachbieten fortfährt, und gewinnt.

---

2. Stellung.

W. K. B7 — B. A7.
S. K. C2 — D. D4.

In dieser Stellung bleibt das Spiel unentschieden. Denn sein König gewinnt keinen Zug, um sich zu nähern. Seine Königin ist vielmehr gezwungen, ein immerwährendes Schach zu bieten, oder meinen Bauer zur Dame zu lassen.

Schwarz.	Weiß.
1. D. D4 - D5*	K. B7 - B8
2. D. D5 - B5*	K. B8 - A8

Mein König steht zwar vor dem Bauer, allein er kann den seinigen doch nicht näher bringen, weil er keinen Zug mehr hat. Er muß mir also die Felder A8, B8, B7 frey lassen. Die Königin allein kann aber das Mat nicht bewirken.

---

3. Stellung.

W. K. B7 — B. C7.
S. K. C2 — D. E3.

Auch dies Spiel bleibt unentschieden. Denn mein König bleibt so lange bey dem Bauer, bis die Königin sehr nahe kommt. Nun ziehe ich ihn in die Ecke, lasse mir den Bauer schlagen und werde pat.

Schwarz.	Weiß.
1. D. E3 - B3*	K. B7 - A7
2. D. B3 - A4*	K. A7 - B7
3. D. A4 - B5*	K. B7 - A8
4. D. B5 - C6*	K. A8 - B8
5. D. C6 - B6*	K. B8 - A8

Und so muß seine Königin meinem Könige wieder Platz machen und darf den Bauer nicht nehmen.

---

4. Stellung. 4.

W. K. B7 — D. C8.
S. K. F2 — B. E2.

Weiß.	Schwarz.
1. D. C8 - F5*	K. F2 - G2
2. D. F5 - G4*	K. G2 - F2
3. D. G4 - F4*	K. F2 - G2
4. D. F4 - E3	

Dies ist ein entscheidender Zug, weil ich dadurch ihn nöthige, seinen König vor den Bauer zu stellen.

	K. G2 - F1
5. D. E3 - F3*	K. F1 - E1
6. K. B7 - C6	

Da sein Bauer nicht zur Dame gelangen kann, so muß ich meinen König dem seinigen zu nähern suchen.

	K. E1 - D2
7. D. F3 - D5*	K. D2 - C2

8. D. D5 - C4* K. C2 - D2
9. D. C4 - D4* K. D2 - C2
10. D. D4 - E3

Dieser Zug nöthigt ihn, seinen König vor den Bauer zu stellen.

K. C2 - D1
11. D. E3 - D3* K. D1 - E1
12. K. C6 - D5

Diese Züge werden so lange wiederholt, bis der König nahe an seinen Bauer gebracht ist, und alsdann ist das Spiel gewonnen.

---

5. Stellung. 4.

W. K. C4 — D. E2.
S. K. G1 — B. F2.

Weiß.	Schwarz.
1. D. E2 - G4*	K. G1 - H2
2. D. G4 - F3	K. H2 - G1
3. D. F3 - G3*	K. G1 - H1

In diesem Spiele kann er seinen Bauer preisgeben. Denn nimmt ihn meine Königin, so ist das Spiel pat.

---

6. Stellung. 4.

W. K. C4 — D. D4.
S. K. G2 — B. H2.

Weiß.	Schwarz.
1. D. D4 - G4*	K. G2 - F2
2. D. G4 - H3	K. F2 - G1
3. D. H3 - G3*	K. G1 - H1

Ich muß die Königin entfernen, sonst ist das Spiel pat. Also kann ich auch meinen König zum Gewinn des Spiels nicht herbeyführen.

Hier verdient angemerkt zu werden, daß, wenn die Bauern der Läufer und Thürme auf dem nächsten Felde zur Dame, von ihrem König unterstützt, stehen, das Spiel gegen eine Königin unentschieden bleibt; daß aber die Bauern des Königs und der Königin in der nemlichen Nähe an der Dame verlieren müssen. Doch macht eine Ausnahme folgende

7. Stellung. 7.

W. K. E5 — D. D2.
S. K. G1 — B. F2.

Weiß.	Schwarz.
1. K. E5 - F4	F2 - F1D.*
2. K. F4 - G3	

Ich werde unfehlbar gewinnen.

---

25. Spiel. 5.

Ein Läufer und Bauer gegen Einen Läufer.

Wenn die Läufer von verschiedener Farbe sind, so kann das Uebergewicht, welches der Bauer gibt, wenigstens den Sieg nicht verschaffen. Aber wohl, wenn sie von gleicher

Farbe sind. In diesem Falle muß nur Der, welcher den Bauer hat, seinen König vor den Bauer hinziehn; sich dadurch dem feindlichen König entgegenstellen, und dem feindlichen Läufer durch seinen, mit dem Könige gedeckten, Läufer den Weg versperren; hernach aber diesen Läufer preisgeben, um den feindlichen von derjenigen Linie wegzuschaffen, über welche hin der Bauer seinen letzten Schritt in die Dame zu thun hat.

Stellung.

W. K. H6 — L. D2 — B. G6.
S. K. F8 — L. B2.

Weiß.	Schwarz.
1. K. H6 - H7	

Um zur Entgegenstellung gegen seinen König zu gelangen. Hätte der S. den Zug gehabt, so würde er K. F8 - G8 gezogen haben, von welchem Felde er alsdann nicht mehr zu vertreiben gewesen wäre.

	L. B2 - D4
2. L. D2 - H6*	K. F8 - E8
3. L. H6 - G7	L. D4 - C5
4. L. G7 - C3	L. C5 - F8
5. L. C3 - B4	

Ich gewinne. — Aber wäre ich nicht so weit vorgedrungen, als in der hier gegebenen Stellung vorausgesetzt ist, so würde ich meinen Bauer durch Aufopferung des Läufers nicht in die Dame bringen können, weil er alsdann noch Zeit genug gehabt hätte, mit seinem Läufer zurück zu eilen und meinem Bauer den Eingang zur Dame zu verhindern.

Bey einer Stellung dieser Art muß man also berechnen, ob man zuerst zur Entgegenstellung gelangen, und ob man sich darin erhalten; oder den Gegner zwingen kann, davon abzugehen. (Man vergleiche das 73. Spiel des folgenden Abschnitts B.)

---

26. Spiel. 6.

Stellung.

W. K. A1 — L. B2.
S. K. E4 — L. D5 — B. A2; B3; C6.

Weiß.	Schwarz.
1. L. B2 - F6	K. E4 - D3
2. L. F6 - C3	C6 - C5
3. L. C3 - B2	C5 - C4
4. L. B2 - E5	C4 - C3
5. L. E5 - C3†	K. D3 - C3†

---

27. Spiel.

Ein Thurm und Bauer gegen Einen Läufer.

Dieses Spiel wird gemeiniglich von dem gewonnen, welcher den Thurm hat. Indessen gibt es doch auch Stellungen, wo das Spiel unentschieden bleibt.

1. Stellung. 5.

W. K. G4 — T. H6 — B. F5.
S. K. F7 — L. C3.

Weiß.	Schwarz.
1. T. H6 - C6	L. C3 - D4
2. K. G4 - H5	K. [F7 - G7]

In dieser Lage muß das Spiel unentschieden bleiben, wenn er die Vorsicht braucht, theils seinen König in der Entgegenstellung gegen meinen König zu erhalten; theils durch seinen Läufer das Vordringen des Bauers zu verhindern und sogleich Schach zu bieten, als mein König das schwarze Feld betritt, und seinen Bauer zum Vorrücken in die Dame unterstützen will.

Zieht er aber, wie er scheinbar eigentlich thun müßte, um sich in der Entgegenstellung zu erhalten, nicht den König, sondern den Läufer, etwa L. D4 - B2: so hätte ich dagegen K. H5 - G5; nachher F5 - F6, und alsdann, wenn der S. mit Kr. B2 - C1 Schach geboten hätte, K. G5 - F5 gezogen; dadurch meinen Bauer zur Dame geführt und das Spiel gewonnen.

Eben so würde er auch durch L. D4 - E3 verlieren müssen. Siehe Veränderung.

Veränderung.

Weiß.	Schwarz.
2. - -	L. D4 - E3
3. F5 - F6	L. E3 - D4
4. K. H5 - G5	L. D4 - E3*
5. K. G5 - F5	L. E3 - D2
6. T. C6 - C7*	K. F7 - F8
7. K. F5 - G6	

2. Stellung. 4.

W. K. E4 — T. D1 — B. D4.
S. K. E6 — L. C7.

Weiß.	Schwarz.
1. T. [D1 - A1]	

Zöge ich statt dessen D4 - D5*, so würde ich ihm Gelegenheit geben, sein Spiel so zu stellen, daß es nicht weiter verloren werden könnte. Siehe Veränder.

	L. C7 - B8
2. T. A1 - A6*	L. B8 - D6

Hätte er seinen König zurückgezogen, so müßte ich K. E4 - D5 ziehn. Dies Spiel kann ich nur dann gewinnen, wenn ich seinen

König mit dem meinigen bis auf die letzte Reihe zurücktreibe, ehe ich meinen Bauer vorrücke.

3. T. A6 - B6

Durch diesen Zug wird er genöthigt, mit seinem Könige zu weichen.

	K. E6 - D7
4. K. E4 - D5	L. D6 - G3
5. T. B6 - B7*	L. G3 - C7
6. T. B7 - A7	K. D7 - C8
7. K. D5 - C6	

In dieser Stellung gewinne ich, wenn ich entweder meinen Bauer vorrücke; oder seinen Läufer in die Enge treibe.

Veränderung.

Weiß.	Schwarz.
1. D4 - D5*	K. E6 - D7
2. K. E4 - D4	L. C7 - G3
3. T. D1 - A1	L. G3 - F4

Er muß seinen Läufer immer in einiger, jedoch nicht zu weiter, Entfernung von meinem König halten, um Schach bieten zu können, sobald derselbe eins der nächsten schwarzen Felder bezieht.

4. T. A1 - A7*	K. D7 - D6

Hätte er hier L. F4 - C7 gezogen, so hätte ich mit K. D4 - C5 gewonnen.

5. K. D4 - E4	L. F4 - G3

Zöge er statt dessen L. F4 - H2, so gewinne ich mit T. A7 - G7.

6. T. A7 - G7	L. G3 - E1

Um Schach bieten zu können.

7. T. G7 - G6*	K. D6 - D7
8. D5 - D6	

† Wenn ich statt dessen meinen König vorrücken lasse, so treibe er ihn gleich durch L. E1 - C3* zurück.

	K. D7 - C6

Ohne diesen Zug hätte er das Spiel nothwendig verloren.

9. K. E4 - E5	L. E1 - B4

Bey dieser Stellung geräth mein Bauer in Gefahr. Denn mein König kann jezt nicht vorrücken, ohne meinen Thurm außer Thätigkeit zu setzen.

10. D6 - D7*	K. C6 - D7†
11. K. E5 - D5	K. D7 - C7

Er eilt in die weiße Ecke, weil er einen schwarzen Läufer hat. Auf dieser kann mein Thurm nichts ausrichten und das Spiel bleibt remis.

---

28. Spiel. 3.

Stellung.

W. K. E6 — L. C8 — B. A6; D7.
S. K. D8 — S. B5.

Weiß.	Schwarz.
1. K. E6 - D5	

Zöge ich L. C8 - B7, so würde er S. B5 - C7* ziehen; dann

meinen Bauer A6 schlagen und pat seyn, wenn ich diesen Springer wiederschlüge.

	S. B5 - A7.
2. K. D5 - D6	S. A7 - C8†*
3. K. D6 - C6	

Wenn ich D7 - C8† schlüge, so würde er durch K. D8 - C8† mich verhindern, den andern Bauer zur Dame zu führen.

	S. C8 - A7*
4. K. C6 - B6	K. D8 - D7†
5. K. B6 - A7†	K. D7 - C7

Er hat nur seinen König in der Entgegenstellung zu erhalten, wodurch mein Bauer verhindert wird, zur Dame zu gelangen. Das Spiel ist also remis.

29. Spiel.

Ein Thurm und Bauer gegen einen Thurm.

Hierbey kommt es hauptsächlich auf den Stand der Könige an.

Ist nemlich der feindliche König von der Linie, worauf mein Bauer zur Dame gehen soll, so weit entfernt, daß er von meinem Thurm abgeschnitten werden kann: so gewinne ich mit dem zur Dame vorgedrungenen Bauer.

Steht aber der feindliche König auf dieser Linie des Bauers, so bleibt das Spiel unentschieden. Nur muß in diesem Falle Derjenige, welcher den Thurm allein hat, ihn so stellen, daß er dem feindlichen König immer Schach bieten und ihn dadurch von der Unterstützung seines Bauers abhalten kann.

1. Stellung. 23.

W. K. C4 — T. B7 — B. B4.
S. K. G5 — T. E1.

Weiß.	Schwarz.
1. T. B7 - F7	

Durch diesen Zug wird der feindliche König von meinem Bauer abgeschnitten.

	T. E1 - C1*
2. K. C4 - D5	K. G5 - G6
3. T. F7 - F2	T. C1 - D1*
4. K. D5 - C6	T. D1 - C1*
5. K. C6 - B6	T. C1 - B1
6. B4 - B5	K. G6 - G5
7. K. B6 - C6	T. B1 - C1*
8. K. C6 - B7	T. C1 - B1
9. B5 - B6	T. B1 - B3
10. K. B7 - C7	T. B3 - C3*
11. K. C7 - B8	T. C3 - B3
12. B6 - B7	T. B3 - B4
13. T. F2 - A2	

Mein König kann nun, ohne Schach zu fürchten, auf A8 ziehn und mein Bauer geht zur Dame.

2. Stellung. 4.

W. K. F5 — T. H7 — B. E4.
S. K. E8 — T. A6.

Weiß.	Schwarz.
1. E4-E5	T. [A6-B6]

So lange er mit seinem Thurme diese Reihe behauptet, verhindert er meinen König am Fortschreiten; verläßt er sie aber, ehe ich meinen Bauer vorgerückt habe, so muß er verlieren. Siehe Veränderung.

2. T. H7-A7	T. B6-C6

Er darf diese Reihe nur erst in dem Augenblick verlassen, da ich meinen Bauer vorziehe.

3. E5-E6	T. C6-C4

Zöge er T. C6-C5*, so müßte er verlieren.

4. K. F5-F6	T. C4-F4*

Er muß nun mit Schachbieten fortfahren, um mich zu nöthigen, meinen Bauer zu verlassen und in dem Augenblick, da mein König auf seinen Thurm losgehen wird, meinen Bauer angreifen und schlagen. Auf diese Art bleibt das Spiel unentschieden.

Veränderung.

Weiß.	Schwarz.
1. - -	T. A6-A1
2. K. F5-F6	

Wenn ich dafür den König auf E6 ziehe, so wird er durch T. A1-A6* das Spiel wieder in die vorige Lage bringen und unentschieden machen.

T. A1-F1*

Zöge er T. A1-A6*, so müßte ich E5-E6 ziehn.

Oder rückt er statt dessen seinen König auf D8, so werde ich sogleich T. H7-H8*, und dann K. F6-E7, ziehn.

3. K. F6-E6	K. E8-F8

Läßt er seinen König stehen, so biete ich Schach und tausche die Thürme.

4. T. H7-H8*	K. F8-G7
5. T. H8-E8	

Dies ist der einzige Zug, welcher das Spiel entscheidet. Ein jeder andere Zug würde das Spiel remis machen.

T. F1-E1

6. K. E6-D7	K. G7-F7

Zieht er T. E1-D1*, so werde ich K. D7-E7 ziehn.

7. E5-E6*	K. F7-G7

Hätte er den König auf F6 gerückt, so würde ich T. E8-F8* und hernach E6-E7 ziehn.

8. K. D7-E7	

Mit E6-E7 bleibt das Spiel unentschieden.

T. E1-E2

9. T. E8-D8	T. E2-E1
10. T. D8-D2	T. E1-E3
11. T. D2-G2*	K. G7-H7
12. K. E7-F7	T. E3-F3*

13. K. F7 - E8 T. F3 - E3
14. E6 - E7 T. E3 - D3

Um zu verhindern, daß mein König nicht auf die Linie D ausweiche, und um ihn zu nöthigen, sich wieder vor seinen Bauer zu stellen, wenn ich ihn nach F hinziehen sollte.

15. T. G2 - C2 K. H7 - G7
16. T. C2 - C7 T. D3 - D2
17. T. C7 - D7 T. D2 - B2
18. T. D7 - D1 T. B2 - B8*
19. K. E8 - D7 T. B8 - B7*
20. K. D7 - E6 T. B7 - B6*
21. T. D1 - D6 T. B6 - B8
22. T. D6 - D8

Ich gewinne unfehlbar.

30. Spiel. 9.

Stellung.

W. K. G1 — T. G7.
S. K. H3 — T. E8 — B. G2; G4.

Weiß.	Schwarz.
1. T. G7 - H7*	K. H3 - G3
2. T. H7 - E7	T. E8 - E7

Wenn er, statt zu schlagen, seinen Thurm auf eine andere Linie zieht, so verfolge ich ihn unaufhörlich mit meinem Thurm und mache das Spiel remis.

31. Spiel. 18.

Stellung.

W. K. H1 — T. C1 — Tr. G2.
S. K. C6 — T. G7 — S. G6 — L. C5 — K. B6; H6.

Weiß.	Schwarz.
1. T. C1 - G1	L. C5 - G1†
2. Tr. G2 - G6*	

Schlägt er meinen Thurm wieder so bin ich pat; schlägt er aber nicht, sondern zieht den König aus dem Schach, so verliert er seinen Thurm und ich schlage den Bauer B6. Hierdurch wird das Spiel ebenfalls pat, weil er den erforderlichen Läufer nicht hat, um durch dessen Hülfe den andern Bauer zur Dame zu führen.

32. Spiel. 4.

Die Königin gegen einen Thurm und Bauer.

1. Stellung.

W. K. F4 — D. D3.
S. K. E7 — T. E5 — B. D6.

Dieses Spiel müßte unentschieden bleiben; wenn der Bauer noch auf D7 stünde. (Siehe die folgende Stellung). Da derselbe aber vorge-

rückt ist, so muß die Königin gewinnen.

Schwarz.	Weiß.
1. D. D3 - H7*	K. E7 - E6

Seine ganze Vertheidigung beruhet darauf, daß er meinen König nicht vorrücken läßt und seinen Thurm wechselsweise auf E5 und C5 zieht, so daß derselbe auf beyden Feldern durch den Bauer unterstüzt wird.

2. D. H7 - G8*	

Dieser Zug ist unnüz. Es soll daran nur gezeigt werden, wie man ein Tempo gewinnen, oder verlieren, kann.

	K. E6 - E7
3. D. G8 - C8	T. E5 - C5
4. D. C8 - B7*	K E7 - E6
5. D. B7 - C7	T. C5 - E5
6. D. G7 - C7	

Dies ist der entscheidende Zug, welchen ich vom Anfang an beabsichtigte.

	T. E5 - C5
7. D. C7 - D8	T. C5 - E5
8. D. D8 - E8*	

Durch diesen Zug nöthige ich seinen König vor den Bauer zu treten und erleichtere in der Folge meinem Könige das Vorrücken.

	K. E6 - D5
9. D. E8 - C8	

Um ihn zu zwingen, seinen Thurm von seinem Könige zu entfernen, oder zu gestatten, daß der meinige freyen Zugang habe.

	T. [E5 - E4*]

Zöge er statt dessen K. D5 - D4, so müßte ich D. C8 - C6 ziehn.

Oder zöge er T. E5 - H5, so siehe I. Veränderung.

10. K. F4 - F5	T. E4 - E5*
11. K. F5 - F6	T. E5 - E4

Wenn er seinen König auf D4 rückt, so ziehe ich D. C8 - C6.

12. D. C8 - F5*	T. E4 - E5
13. D. F5 - D3*	K. D5 - C5
14. D. D3 - D2	

In dem Augenblick, wo mein König hinter seinen Bauer kommen kann, ist der Sieg für mich entschieden. Um nun dahin zu gelangen, muß ich ihn zwingen, seinen König zu rücken.

	K. C5 - C6
15. D. D2 - D4	K. [C6 - D7]

Oder K. C6 - C7. Siehe II. Veränderung.

16. D. D4 - C4	T. E5 - C5

Hätte er seinen Thurm von seinem König entfernt, so müßte ich suchen, diesen Thurm durch ein doppeltes Schach anzugreifen.

17. D. C4 - F7*	K. D7 - C6
18. K. F6 - E7	T. C5 - E5*
19. K. E7 - D8	T. E5 - C5
20. D. F7 - D7*	K. C6 - D5
21. K. D8 - E7	T. C5 - C6
22. D. D7 - F5*	K. D5 - C4
23. K. E7 - D7	T. C6 - C5
24. D. F5 - E4*	K. C4 - B3
25. K. D7 - D6†	T. C5 - C2

26. K. D6 - D5

Ehe ich meinen König nicht dem seinigen nahe gebracht habe, ist es unnütz, mit der Königin Schach zu bieten.

K. B3 - B2

27. K. D5 - D4 K. B2 - A1

Er scheint seinen Thurm umsonst aufzuopfern. Allein er will mich verleiten, ihn mit D. E4 - C2 zu nehmen und das Spiel pat zu machen.

28. K. D4 - D3 T. C2 - B2

29. D. E4 - A4* K. A1 - B1

30. D. A4 - A3 T. B2 - D2*

Mein Zug war nicht der beste. Er soll nur die Zufluchtsörter und Auswege des S. deutlich machen. Denn wenn ich in dieser Lage den Thurm schlage, so ist das Spiel wieder nur pat.

31. K. D3 - C3 T. D2 - C2*

32. K. C3 - D3

Ziehe ich den König auf B3, so wird sein Gegenzug T. C2 - C3* das Spiel unentschieden machen.

T. C2 - D2*

33. K. D3 - E3 T. D2 - B2

34. D. A3 - A4

Jezt kann ich meinen König vorrücken, ohne das Spiel pat zu machen.

T. B2 - C2

35. K. E3 - D3 T. C2 - B2

36. K. D3 - C3

Der Gegner muß nun seinen Thurm vom König entfernen. Nur dadurch wird er entweder mat werden, oder durch ein doppeltes Schach seinen Thurm verlieren.

T. B2 - H2

37. D. A4 - B5* K. B1 - A1

38. D. B5 - A6* K. A1 - B1

Zieht er T. H2 - A2, so ziehe ich D. A6 - F1†.

39. D. A6 - B6* K. B1 - A2

40. D. B6 - A7* K. A2 - B1

41. D. A7 - B8*

Hernach D. B8 - H2† und bald mat.

I. Veränderung.

Weiß. Schwarz.

9. - - T. E5 - H5

10. D. C8 - A8*

Da sich sein Thurm nun entfernt hat, so muß ich durch ein doppeltes Schach entweder diesen Thurm, oder doch seinen Bauer, nehmen.

K. D5 - C4

11. D. A8 - A4* K. C4 - C3

12. D. A4 - A3*

Ich gewinne den Bauer und das Spiel. Diese Veränderung lehrt, daß es mit der Königin leicht sey, zu siegen, wenn nur der feindliche Thurm sich erst von seinem König entfernt hat.

II. Veränderung.

	Weiß.	Schwarz.
15.	- -	K. C6 - C7
16.	D. D4 - A4	T. E5 - C5
17.	D. A4 - A7*	K. C7 - C6
18.	K. F6 - E7	

Ich gewinne, weil ich nun hinter den Bauer kommen kann.

---

2. Stellung.

W. K. D5 — D. B3.
S. K. D8 — T. E6 — B. D7.

Weiß.	Schwarz.
1. D. B3 - E8*	K. D8 - E7
2. D. B8 - G8	T. E6 - C6
3. K. D5 - E5	T. C6 - E6*
4. K. E5 - D5	

Dieses Spiel muß unentschieden bleiben, weil die Königin weder seinen König, noch den Bauer, wie bey der ersten Stellung, im Rücken angreifen kann.

---

33. Spiel. 4.

Jeder eine Königin, und der Eine einen Bauer.

Stellung.

W. K. G7 — D. D3 — B. F6.
S. K. B4 — D. C5.

In dieser Stellung muß ich meinen in die Dame rückenden Bauer gegen die feindliche Königin zu vertauschen suchen. Der S. muß, um diese Umtauschung zu verhüten, seinen König von dem meinigen entfernt halten, damit er desto ungestörter Schach bieten könne.

Weiß.	Schwarz.
1. F6 - F7	D. C5 - G5*
2. D. D3 - G6	D. G5 - E5*
3. K. G7 - G8	

Nun kann er kein Schach mehr bieten, ohne zu verlieren; aber wohl meinem Bauer den Eintritt in die Dame verwehren.

		D. E5 - D5
4.	K. G8 - H7	D. D5 - H1*
5.	D. G6 - H6	D. H1 - E4*
6.	K. H7 - G8	D. E4 - G4*
7.	D. H6 - G7	D. G4 - E6

Wenn das Schachbieten nicht mehr fortdauert, so kann er meinem Bauer die Dame versperren, und das Spiel bleibt unentschieden.

---

34. Spiel. 5.

Zwey Bauern gegen Läufer und Bauer.

1. Stellung.

W. K. F2 — B. E3; F3.
S. K. F6 — L. D6 — B. F5.

In dieser Stellung muß Derjenige, welcher den Läufer hat, gewinnen, sobald er nur verhütet, daß der

der Gegner nicht seinen einzelnen Bauer gegen die Zwey Bauern vertausche.

Weiß.	Schwarz.
1. K.[F2 - E2]	

Oder F3 - F4, siehe I; oder K. F2 - G2, siehe II. Veränderung.

	K. F6 - E6
2. K. E2 - D3	L. D6 - C7

Zöge er statt dessen K. E6 - D5, so würde ich dagegen E3 - E4* ziehn; die Bauern vertauschen und dadurch das Spiel unentschieden machen.

3. K. D3 - E2	K. E6 - D6
4. K. E2 - D3	K. D6 - C5
5. K. D3 - C3	L. C7 - A5*
6. K. C3 - D3	L. A5 - B4
7. K. D3 - E2	K. C5 - C4
8. K. E2 - F2	K. C4 - D3

Der S. gewinnt.

I. Veränderung.

Weiß.	Schwarz.
1. F3 - F4	K. F6 - E6

Hätte er hier K. F6 - G6 gezogen, so würde ich dagegen K. F2-F3, und nachher E3 - E4, gezogen und ihn genöthigt haben, Bauer gegen Bauer zu vertauschen und das Spiel unentschieden zu machen. Allein nun werde ich durch seinen 2. Zug verhindert, ihn durch E3-E4 zum Tausch der Bauern zu reizen.

2. K. F2 - F3	K. E6 - D5
3. K. F3 - E2	K. D5 - E4

Der S. gewinnt.

II. Veränderung.

Weiß.	Schwarz.
1. K. F2 - G2	K. F6 - G5
2. K.[G2 - F2]	

Oder K. G2 - H3. Siehe III. Veränderung.

	K. G5 - H4
3. K. F2 - G2	L. D6 - C5
4. K. G2 - F2	F5 - F4

Der S. gewinnt.

III. Veränderung. (II.)

Weiß.	Schwarz.
2. K. G2 - H3	L. D6 - C5
3. E3 - E4	F5 - F4

Er wird hernach durch L. C5-F2, und L. F2 - G3, den Bauer F4 decken und mich dadurch nöthigen, mit meinem Könige zu weichen; sodann meine Bauern angreifen und schlagen und den seinigen ungehindert zur Dame führen.

---

2. Stellung.

W. K. D2 — L. E5 — B. C5.
S. K. B1 — B. A2; B7.

Weiß.	Schwarz.
1. L. E5 - A1	K. B1 - A1†
2. K. D2 - C2	B7 - B5
3. C5 - C6	B5 - B4
4. C6 - C7	B4 - B3*
5. K. C2 - B3†	K. A1 - B1
6. C7 - C8D.	A2 - A1D
7. D. C8 - C2‡	

35. Spiel. 5.

Drey Bauern gegen Einen Läufer und Bauer.

Dieses Spiel bleibt unentschieden, weil Derjenige, welcher die Drey Bauern hat, sie mit seinem Könige nicht unterstützen kann, indem er damit genug zu thun hat, das Vordringen des feindlichen Bauers zu verhindern. Er kann daher wohl seine Bauern in Einer Linie vorrücken lassen; allein der Gegner kann Zwey davon mit seinem Läufer nehmen, sobald er will. Dieser verliert zwar dabey auch seinen einzigen Bauer; schlägt aber den dritten mit seinem König und macht dadurch das Spiel unentschieden.

1. Stellung.

W. K. C4 — B. B5; C2; D3.
S. K. D8 — L. D6 — B. F7.

Schwarz.	Weiß.
1. F7 - F5	K. C4 - D4
2. F5 - F4	K. D4 - E4
3. K. D8 - D7	C2 - C4
4. K. D7 - C7	D3 - D4
5. K. C7 - D7	C4 - C5
6. L. D6 - B8	D4 - D5
7. K. D7 - D8	D5 - D6
8. K. D8 - D7	K. E4 - F4†
9. L. B8 - D6†*	

Dieser Zug macht das Spiel remis.

2. Stellung.

W. K. B7 — B. B5; C2; D3.
S. K. D8 — L. D6 — B. D4.

Schwarz.	Weiß.
1. K. D8 - D7	K. B7 - A6
2. L. D6 - B4	

Um meinen König zu verhindern, meinen Bauern zu Hülfe zu kommen.

K. [A6 - B6]

Dies ist ein besserer Zug, als B5 - B6. Siehe Veränder.

3. K. D7 - D6	K. B6 - B7
4. K. D6 - C5	K. B7 - A6
5. L. B4 - E1	B5 - B6
6. K. C5 - B4	B6 - B7
7. L. E1 - G3	K. A6 - B6
8. K. B4 - C3	K. B6 - C5

Das Spiel bleibt unentschieden, weil er K. C3 - C2 nicht ziehn kann, ohne daß auch ich K. C5 - D4 ziehe.

Veränderung.

Schwarz.	Weiß.
2. - -	B5 - B6
3. K. D7 - C6	B6 - B7
4. L. B4 - D6†	K. A6 - A7
5. K. C6 - B5	B7 - B8D*
6. L. D6 - B8†	K. A7 - B8†
7. K. B5 - B4	

Der S. gewinnt, weil ich nicht Zeit habe, seinem Bauer D4 den Eintritt in die Dame zu verwehren.

36. Spiel. 6.

Stellung.

W. K. E1 — S. E3 — B. H4.
S. K. B4 — B. A2; C7; G6.

Weiß.	Schwarz.
1. S. E3 - C2*	K. B4 - B3
2. S. C2 - A1*	K. B3 - B2
3. K. E1 - D2	K. B2 - A1†
4. K. D2 - C1	C7 - C6
5. K. C1 - C2	C6 - C5
6. K. C2 - C1	C5 - C4
7. K. C1 - C2	C4 - C3
8. K. C2 - C1	G6 - G5
9. H4 - G5†	

37. Spiel. 9.

Ein Springer und Zwey Bauern gegen Zwey Bauern.

Stellung.

W. K. E7 — S. F1 — B. G6; H5.
S. K. H8 — B. G7; H6.

Weiß.	Schwarz.
1. S. F1 - E3	K. H8 - G8
2. S. E3 - G4	K. G8 - H8
3. S. G4 - F6	G7 - F6†
4. K. E7 - F7	

Oder K. E7 - F8. Nicht aber K. E7 - F6†, denn sonst wäre es pat.

	F6 - F5
5. G6 - G7*	K. H8 - H7
6. G7 - G8D. ‡	

38. Spiel. 3.

Stellung.

W. K. F1 — S. E4 — B. A3; B2; C3.
S. K. F4 — B. A4; B5; C4; F3; H3.

Weiß.	Schwarz.
1. S. E4 - F2	K. F4 - E3

Zöge er dafür K. F4 - G3, so müßte ich S. F2 - H1* ziehn.

2. K. F1 - E1

Mit jedem andern Zuge wäre ich verloren. Denn ließe ich seinem Könige Zeit, meinen Bauern nahe zu kommen, so würde ich sie alle einbüßen, folglich auch das Spiel verlieren.

H3 - H2

3. S. F2 - H1 K. E3 - D3

4. K. E1 - D1

Wenn ich nun auf die Züge des feindlichen Königs achte, so muß das Spiel remis werden.

Gegen das Ende einer Parthie muß man wohl Acht haben, wer von Beyden die Wahrscheinlichkeit, zu gewinnen, habe, und danach seine Maaßregeln nehmen.

---

39. Spiel. 5.

Jeder Einen Läufer und gleichviel Bauern.

Der gewinnt, dessen Bauern am meisten vorgedrungen sind, indem er einen Stein preisgibt, und dadurch zur Dame gelangt; wobey indessen noch vorausgesetzt ist, daß der feindliche König zu weit entfernt ist, um es verhindern zu können.

Stellung.

W. K. E2 — L. D5 — B. A2; B3; C4.

S. K. F5 — L. D7 — B. A3; B4; C5.

Dieses Spiel muß der S. gewinnen, wenn er L. D7 - A4 zieht, ich mag nun diesen Läufer schlagen, oder nicht. Im letztern Falle schlägt er selbst mit L. A4 - B3†.

---

40. Spiel. 5.

Jeder Einen Läufer von verschiedener Farbe, und der Eine Zwey Bauern mehr.

Dieses Spiel wird Derjenige gewinnen, der die beyden Bauern mehr hat. Nur muß er sich hüten, daß er sie nicht auf Felder von der Farbe seines Läufers setze, weil sich sonst der feindliche Läufer zwischen sie stellen, und von diesem Platze nicht weggetrieben werden könnte; wodurch also das Spiel unentschieden bleiben würde.

1. Stellung.

W. K. B5 — L. D3 — B. A4; B3; C4; F3; G4; H3.

S. K. F6 — L. C5 — B. A5; B6; G5; H5.

Weiß.	Schwarz.
1. B3 - B4	[A5 - B4†]

Oder L. C5 - B4†. Siehe Veränderung.

2. A4 - A5 B6 - A5†
3. K. B5 - C5†
Ich gewinne.

Veränderung.

Weiß.	Schwarz.
1. - -	L. C5 - B4†
2. K. B5 - B6	L. B4 - D2
3. C4 - C5	

Ich gewinne, indem ich den Bauer A5 schlage und hernach den Bauer A4, oder C5, preisgebe, und den Andern zur Dame führe.

Hätte in der gegebenen Stellung der S. den Zug gehabt, (oder stände sein Läufer etwa auf D4, oder E3, wo er vor meinem Könige sicher steht), so würde ich dennoch gewinnen.

Schwarz.	Weiß.
1. L. C5 - E3	B3 - B4
2. A5 - B4†	C4 - C5

Schlage ich hier mit K. B5 - B4†, so ist es unmöglich, eine der beyden Bauern in die Dame zu bringen. Folglich bleibt dann das Spiel unentschieden.

3. B6 - C5† K. B5 - C6

Blos dadurch, daß ich seinen König abhalte, sich auf C7 festzusetzen, kann ich meinen Bauer A4 in die Dame bringen. Er kann dies nur durch Aufopferung seines Läufers gegen diesen Bauer verhindern, wodurch er ebenfalls verlieren muß.

4. K. F6 - E7 L. D3 - C4
5. K. E7 - D8 K. C6 - B7
6. L. E3 - D4 A4 - A5
7. B4 - B3 L. C4 - B3†
8. C5 - C4

Er opfert ihn auf, um das Eindringen des Bauers A5 in die Dame zu verhindern.

L. B3 - C4†

Ich gewinne.

---

2. Stellung.

W. K. F3 — L. C4 — B. A4; B3; E4; F4; G4; H3.
S. K. C6 — L. D8 — B. A5; B6; G7; H6.

In dieser, oder einer ähnlichen, Stellung muß ich E5 - E4 ziehn. Zöge ich F4 - F5, so würde er K. C6 - D6 ziehn, von wo ich ihn weder verjagen, noch einen meiner Bauern in die Dame bringen könnte.

Ueberhaupt muß man, wenn man Zwey Bauern neben einander und einen Läufer hat, diese Bauern, um sie zur Dame zu führen, immer auf solche Felder setzen, welche die entgegengesetzte Farbe des Läufers haben, damit man sich desselben bedienen könne, um die feindlichen Steine zu verjagen, welche das Ein-

dringen der Bauern in die Dame verhindern.

Wenn die Läufer von verschiedener Farbe sind, so kann Ein Bauer mehr nicht zur Dame gebracht werden, wenn er auch nur Zwey Schritte davon entfernt wäre, weil der feindliche König, oder sein Läufer, ihm immer den Weg versperren, und überdies der König, welcher den Bauer weniger hat, immer bey der Hand seyn kann, seinen Bauern auf Derjenigen Seite zu Hülfe zu kommen, auf welcher der Gegner anzugreifen sucht.

Unterdessen kann doch die Stellung der Könige hierin eine Ausnahme machen, wie in folgender

3. Stellung.

W. K. F1 — L. B5 — B. D7.
S. K. E4 — L. C7 — B. E3; F3.

Schwarz.	Weiß.
1. K. E4 - D4	L. [B5 - A6]

Wenn ich statt dessen L. B5 - C6 auf den Bauer F3 ziehe, so zieht der S. E3 - E2*, und bietet hernach mit dem Läufer Schach und gelangt dadurch zur Dame.

Oder ziehe ich K. F1 - E1, so siehe Veränderung.

2.	K. D4 - C3	L. A6 - B7
3.	E3 - E2*	K. F1 - F2
4.	K. C3 - D2	

Der S. gewinnt.

Veränderung.

Schwarz.	Weiß.
1. - -	K. F1 - E1
2. K. D4 - C3	K. E1 - D1
3. L. C7 - A5	L. B5 - A6
4. K. C3 - D4	

Er wird sich nun ohne Verzug links wenden, bis er auf F2 kommt, und sich eine neue Königin machen kann.

41. Spiel. 8.

Zwey Läufer und Ein Bauer gegen Einen Springer, Läufer und Zwey Bauern.

Stellung.

W. K. H1 — Lr. A2 — L. B2 — B. H5.
S. K. H8 — S. A5 — L. B4 — B. G7; H7.

In dieser Stellung gewinnt der W., wenn er den Zug hat.

Weiß.	Schwarz.
1. H5 - H6	L. B4 - F8
2. Lr. A2 - D5	

um den Springer festzusetzen.

		S. A5 - B7
3.	Lr. D5 - B7†	K. H8 - G8
4.	Lr. B7 - D5*	K. G8 - H8
5.	Lr. D5 - A2	

Nun bleibt ihm nur der Läufer

zu ziehen übrig, worauf er durch H6 - G7† mat wird.

---

42. Spiel. 5.

Ein Springer gegen den Läufer und einen Bauer mehr.

Stellung.

W. K. F2 — S. E5 — B. A2; B2; C3; D4; G2; H2.
S. K. G8 — L. E8 — B. A7; B6; C6; D5; E4; G7; H7.

Weiß.	Schwarz.
1. K. F2 - E3	K. G8 - F8
2. K. E3 - F4	K. F8 - E7
3. G2 - G4	H7 - H6
4. H2 - H4	K. E7 - E6
5. B2 - B4	G7 - G6
6. A2 - A4	A7 - A6
7. K. F4 - E3	B6 - B5
8. A4 - A5	K. E6 - F6
9. K. E3 - F4	K. F6 - E6
10. K. F4 - E3	

Dieser Zug macht das Spiel unentschieden.

---

43. Spiel. 3.

Stellung.

W. K. C4 — S. C3 — B. A4; B3; C5; D4; G4; H3.
S. K. F8 — S. F6 — B. A5; B7; C6; F7; G7; H6.

Schwarz.	Weiß.
1. K. F8 - E8	D4 - D5

Diesen Bauer biete ich dem S. zum Schlagen. Er kann sich dem Vordringen meiner drey, vom König unterstützten, Bauern mit seinen beyden nicht widersetzen. — Schlägt er ihn nicht, so habe ich einen Freybauer, der mir das Spiel gewonnen macht.

2.	C6 - D5†	S. C3 - D5†
3.	S. F6 - D5†	K. C4 - D5†
4.	K. E8 - D7	

Dadurch bringt er seinen König zur Entgegenstellung, welches der vornehmste Zug am Ende eines Spiels ist.

		H3 - H4
5.	F7 - F6	H4 - H5
6.	K. D7 - E7	K. D5 - E4
7.	K. E7 - E6	K. E4 - F4

Um ihn zu verleiten, den König auf D5 zu ziehn, wodurch er das Spiel verlieren würde. Denn alsdann ziehe ich K. F4 - F5, und, wenn er auch K. D5 - C5† schlägt, rücke den König auf G6. Alsdann werde ich ungehindert die Bauern G7 und H6 schlagen, und mit dem Bauer H5 zur Dame gehn, ehe er mit dem seinigen die Dame erreicht.

8.	K. E6 - D7	K. F4 - F5

9. K. D7-C7 K. F5-E4
10. K. C7-C6

Das Spiel ist augenscheinlich remis. Jeder muß darauf denken, es remis zu machen. Wer es zu gewinnen versucht, muß es verlieren.

In diesem, wie in allen übrigen, ist Derjenige im Nachtheil, der den feindlichen König vorbeyläßt. Die Züge der Bauern sind leicht zu übersehen, aber die des Königs sind schwer zu beobachten. Alle Umstände, welche in obigem Spiele vorkommen, können für jede andre Spielendung unterrichtend seyn.

44. Spiel. 8.

Ein Springer und Läufer! und Zwey Bauern gegen Dieselben.

Stellung.

W. K. A1 — S. B5 — L. E3 — B. A2; B2.
S. K. D8 — S. F8 — L. C8 — B. D7; E6.

Weiß.	Schwarz.
1. L. E3-G5*	K. D8-E8
2. S. B5-D6†	

45. Spiel. 6.

Stellung.

W. K. C2 — S. A5 — Sr. G6 — L. C4 — B. G5.
S. K. A8 — D. C7 — B. D6.

Weiß.	Schwarz.
1. Sr. G6-E7	D6-D5

Wenn er statt dessen einen meiner Springer mit der Königin schlägt, so ziehe ich erst L. C4-D5*, und, wenn er nun den König gerückt hat, gebe ihm mit dem andern Springer ein doppeltes Schach; erobere die Königin und gewinne das Spiel.

2.	Sr. E7-C6	D5-C4†
3.	K. C2-C3	D. C7-G7*
4.	K. C3-C4†	D. G7-G5†

In dieser Lage ist das Spiel remis. Denn ich ziehe meinen König um den Springer herum, und da er seinen König nicht ziehen kann, so muß er mit seiner Königin mir ein fortdaurendes Schach bieten, d. h. das Spiel als unentschieden aufgeben.

46. Spiel. 5.

Jeder einen Thurm und Zwey Bauern gegen Einen.

Dies Spiel muß unentschieden bleiben. Indessen kann es auch

Derjenige gewinnen, der die beyden Bauern hat, wenn der feindliche König, gegen dessen zur Dame gelangten Bauer er seinen Thurm verloren hat, zu weit entfernt steht, um den Eintritt der beyden Bauern in die Dame zu verhindern.

Stellung.

W. K. F4 — T. G7 — B. F5.
S. K. H5 — T. F6 — B. G4; H6.

Weiß.	Schwarz.
1. T. F6 - C6	K. F4 - E5

Zöge ich T. G7 - G4†, so würde ich diesen Thurm verlieren.

Oder zöge ich K. F4 - G3, so zöge der S. T. C6 - C3*, und dann würde ich entweder K. G3 - F4 zurückziehn müssen, und der S. mich durch T. C3 - F3* nöthigen, meinen Bauer ohne Schutz zu lassen; oder K. G3 - G2, und dann würde der S. durch T. C3 - F3 meinen Bauer und das Spiel gewinnen.

2.	K. H5 - H4	F5 - F6
3.	T. C6 - C1	

Zöge er dafür T. C6 - C8, so würde ich durch F6 - F7, und T. G7 - G8, in die Dame kommen.

		F6 - F7
4.	T. C1 - F1	K. E5 - E6
5.	H6 - H5	K. [E6 - E7]

Einen bessern Zug hätte ich mit T. G7 - G8, um den Bauer F7 zu unterstützen. Denn alsdann bliebe der König um zwey Züge näher zum Angriff der feindlichen Bauern und zur Abwehrung ihres Eintritts in die Dame. Siehe Veränderung.

6.	K. H4 - H3	F7 - F8 D.
7.	T. F1 - F8†	K. E7 - F8†
8.	G4 - G3	K. F8 - F7
9.	G3 - G2	

Durch diesen bis zum Eintritt in die Dame vorgedrungenen Bauer werde ich verhindert, den Bauer H5 zu erreichen, wodurch das Spiel remis geworden wäre.

		K. F7 - F6
10.	H5 - H4	K. F6 - F5
11.	K. H3 - H2	K. F5 - F4
12.	H4 - H3	K. F4 - F3
13.	G2 - G1 D.	T. G7 - G1†
14.	K. H2 - G1†	

Er bringt nun seinen Bauer zur Dame und gewinnt.

Veränderung.

	Schwarz.	Weiß.
5.	- -	T. G7 - G8
6.	G4 - G3	F7 - F8 D.
7.	T. F1 - F8†	T. G8 - F8†
8.	G3 - G2	T. F8 - G8
9.	K. H4 - H3	K. E6 - F5
10.	K. H3 - H2	K. F5 - F4
11.	H5 - H4	K. F4 - F3
12.	H4 - H3	K. F3 - F2

Ich verhindere dem Bauer G2 den Eintritt in die Dame und mache das Spiel remis.

---

47. Spiel. 5.

Drey Bauern gegen Einen und Jeder einen Thurm.

Stellung.

W. K. G1 — T. A2 — B. F2; G2; H3.
S. K. G6 — T. B7 — B. F4.

In dieser Stellung muß ich G2 - G3 ziehn, und zum Schlagen anbieten; aber nicht selbst schlagen, weil ich meine Bauern dadurch trennen, und das Spiel unentschieden machen würde. Vielmehr muß ich mit Hülfe des Thurms den S. zwingen, selbst Bauer um Bauer zu nehmen, da ich dann mit den beyden übrigen das Spiel gewinne.

Habe ich aber den feindlichen König auf eine der äußersten Linien getrieben, so muß ich ja keinen der beyden Bauern so vorrücken, daß der Gegner mit Aufopferung seines Thurms pat werden könne.

Es sey also aus obigem Spiele entstanden folgende

Stellung.

W. K. F6 — T. B7 — B. G6; H6.
S. K. G8 — T. D8.

Weiß.	Schwarz.
1. [H6 - H7*]	

Oder besser T. B7 - B5. Siehe Veränderung.

	K. G8 - H8
2. K. F6 - G5	T. D8 - D5*
3. K. G5 - H6	T. D5 - H5*
4. K. H6 - H5†	

Dieser Zug macht den S. pat.

Veränderung.

Weiß.	Schwarz.
1. T. B7 - B5	T. D8 - D6*
2. K. F6 - G5	T. D6 - D8
3. H6 - H7*	K. G8 - H8
4. K. G5 - H6	

Nun bin ich keinem Schachbieten mehr ausgesetzt, und werde siegen.

48. Spiel. 5.

Drey Bauern gegen Zwey, und Jeder einen Thurm.

Stellung.

W. K. G1 — T. E3 — B. F2; G2; H3.
S. K. G8 — T. C7 — B. G7; H6.

Weiß.	Schwarz.
1. F2 - F4	K. G8 - F7
2. K. G1 - F2	K. F7 - G6
3. G2 - G4	K. G6 - F6
4. K. F2 - F3	T. C7 - B7
5. H3 - H4	T. B7 - C7

Denn er will das Spiel remis machen. Er thut also am besten,

diese Linie, welche er decken will, mit seinem Thurm nicht zu verlassen.

6.	T. E3 - A3	T. C7 - C6
7.	H4 - H5	T. C6 - B6
8.	T. A3 - A5	T. B6 - B3*
9.	K. F3 - E4	T. B3 - B4*
10.	K. E4 - F3	T. B4 - B3*
11.	K. F3 - G2	T. B3 - C3

Um meinen König abzuhalten, den Bauern zu Hülfe zu eilen.

12.	G4 - G5*	H6 - G5†
13.	F4 - G5†*	K. F6 - F7
14.	T. A5 - A7*	K. F7 - F8
15.	T. A7 - A8*	K. F8 - F7
16.	G5 - G6*	K. F7 - F6
17.	T. A8 - F8*	K. F6 - G5
18.	T. F8 - F7	K. G5 - H5†

In dieser Lage bleibt das Spiel unentschieden, weil ich weder den König zur Hülfe meines Bauers, noch diesen, zur Dame, bringen kann, da einmal der feindliche König die Entgegenstellung gewonnen hat und sich darin durch Hülfe seines Thurms auch behaupten wird.

---

49. Spiel. 8.

Stellung.

W. K. A1 — T. B4 — B. A2; C2; D3.

S. K. A6 — D. E2 — B. A3; C3; D4.

Bey dieser Stellung ist das Spiel nothwendig remis, es mag den Zug haben, wer da will. Der W. erhält seinen Thurm auf der Linie B und hindert dadurch den feindlichen König durchzukommen. Wenn der S. mit D. E2 - C2† schlägt, so bietet der W. ein immerwährendes Schach, da der S. diesen nicht schlagen darf, ohne augenblicklich pat zu machen.

Diese Art von Pat ist die gewöhnlichere.

---

50. Spiel. 5.

Vier Bauern gegen Drey und Jeder einen Thurm.

Spiele dieser Art müssen unentschieden bleiben. Doch aber gibt es Fälle, wo Derjenige gewinnt, der einen Bauer mehr hat.

1. Stellung.

W. K. F3 — T. D3 — B. B3; F5; G4; H3.

S. K. F6 — T. B6 — B. F7; G5; H6.

	Weiß.	Schwarz.
1.	K. F3 - E3	H6 - H5
2.	K. E3 - D2	H5 - G4†
3.	H3 - G4†	T. B6 - B4
4.	T. D3 - G3	K. F6 - E5
5.	K. D2 - C3	T. B4 - B7

6.	B3 - B4	K. E5 - F4
7.	T. G3 - G1	K. F4 - F3
8.	K. C3 - C4	K. F3 - F2
9.	T. G1 - D1	K. F2 - F3
10.	T. D1 - D4	K. F3 - E3
11.	K. C4 - C5	

Rückte ich den Bauer vor, so wäre ich verloren.

		T. B7 - C7*
12.	K. C5 - D6	T. C7 - C3
13.	T. D4 - D5	T. C3 - C4
14.	K. D6 - E7	T. C4 - B4†
15.	K. E7 - F7†	

Ich opfere den Bauer, den ich mehr habe, auf, weil ich zwey Züge zur Dame voraus habe.

		T. B4 - G4†
16.	F5 - F6	T. G4 - G1
17.	K. F7 - G6	G5 - G4
18.	F6 - F7	T. G1 - F1
19.	T. D5 - F5	

— Ich zwinge ihn, die Thürme zu tauschen und gewinne.

---

2. Stellung.

W. K. D3 — T. E2 — B. D5; G4; H3.

S. K. F6 — T. F3 — B. B4; D6; G7; H6.

Dieses Spiel muß der S. gewinnen, wenn er seine einzelnen Bauern B4 und D6 preisgibt und dafür die Bauern G4 und H3 nimmt; aber die Bauern G7 und H6 zur Dame führt.

	Weiß.	Schwarz.
1.	K. D3 - C4	T. F3 - H3†
2.	T. E2 - E6*	K. F6 - F7
3.	T. E6 - D6†	T. H3 - G3
4.	K. C4 - B4†	T. G3 - G4†*
5.	K. B4 - C5	H6 - H5
6.	T. D6 - A6	H5 - H4
7.	T. A6 - A1	T. G4 - G3
8.	[D5 - D6]	

Oder T. A1 - D1. Siehe Veränderung.

		T. G3 - D3
9.	K. C5 - C6	G7 - G5
10.	D6 - D7	H4 - H3
11.	K. C6 - C7	G5 - G4
12.	D7 - D8D.	T. D3 - D8†
13.	K. C7 - D8†	G4 - G3

Der S. gewinnt.

Veränderung.

	Weiß.	Schwarz.
8.	T. A1 - D1	K. F7 - E7
9.	D5 - D6*	K. E7 - D7
10.	T. D1 - D5	G7 - G5
11.	T. D5 - F5	H4 - H3
12.	T. F5 - F7*	K. D7 - E6
13.	T. F7 - E7*	K. E6 - F6
14.	T. E7 - E8	T. G3 - D3
15.	K. C5 - C6	G5 - G4
16.	D6 - D7	H3 - H2
17.	T. E8 - H8	G4 - G3
18.	K. C6 - C7	G3 - G2

Der S. gewinnt.

---

51. Spiel. 5.

Fünf Bauern gegen Vier, und Jeder einen Thurm.

Stellung.

W. K. E3 — T. D3 — B. A3; B3; C3; G3; H4.
S. K. C6 — T. D6 — B. A6; B6; G4; H5.

	Schwarz.	Weiß.
1.	T. D6-F6	

Um meinen König zu verhindern, die Bauern G4 und H5 anzugreifen.

		C3-C4
2.	B6-B5	C4-B5†*
3.	A6-B5†	B3-B4
4.	T. F6-F1	K. E3-E4
5.	T. F1-F2	T. D3-C3*
6.	K. C6-B6	T. C3-C5
7.	T. F2-F3	T. C5-H5†
8.	T. F3-G3†	K. E4-F4
9.	T. G3-A3†	K. F4-G4†
10.	T. A3-B3	T. H5-F5
11.	T. B3-B4†*	T. F5-F4
12.	T. B4-B1	

Nimmt er Thurm um Thurm, so werde ich zwar um einen Zug später zur Dame kommen, aber das Spiel bleibt dennoch unentschieden.

		H4-H5
13.	B5-B4	H5-H6
14.	B4-B3	K. G4-G5
15.	T. B1-G1*	K. G5-F6

Decke ich das Schach mit T. F4-G4, so wird der Gegner Thurm um Thurm nehmen; früher zur Dame kommen; aber dennoch das Spiel unentschieden machen.

16.	K. B6-C5	T. F4-F2
17.	T. G1-H1	K. F6-G7
18.	K. C5-C4	H6-H7
19.	K. C4-C3	H7-H8D
20.	T. H1-H8†	K. G7-H8†

Der Thurm wird nun gegen den Bauer B3 verwechselt und das Spiel ist remis.

52. Spiel. 6.

Stellung.

W. K. H1 — T. B1 — L. A5 — B. H2.
S. K. C6 — T. A3 — B. B2; H3.

	Weiß.	Schwarz.
1.	L. A5-B6	T. A3-A1

Zieht er statt dessen K. C6-B6†, so kann ich durch T. B1-B2†* das Spiel remis machen.

2.	L. B6-G1	T. A1-B1†

Will er es nicht pat machen, und zieht daher für den obigen Zug lieber T. A1-A2, so verliert er gar das Spiel. Denn die folgenden Züge sind:

3. L. G1 - D4 T. A2 - A1
4. T. B1 - A1† B2 - A1D†*
5. L. D4 - A1†

---

53. Spiel. 5.

Jeder die Königin und Fünf Bauern gegen Vier.

Ein solches Spiel bleibt gewöhnlich unentschieden. Es gibt indessen doch Stellungen, worin dieser Eine Bauer mehr den Sieg verschafft, wie etwa folgende

Stellung.

W. K. G1 — D. C1 — B. A3; B4; G2; H2.
S. K. G8 — D. D8 — B. A6; B7; D3; G7; H6.

Wenn das Spiel in dieser Lage remis werden soll, so muß ich entweder den Bauer D3 mit meinem König angreifen, ehe sein König demselben zu Hülfe kommen kann; oder dem Gegner immerwährendes Schach bieten.

Der S. dagegen muß, wenn er das Spiel gewinnen will, Beydes zu verhindern suchen.

Weiß.	Schwarz.
1. D. C1 - D2	D. D8 - D4*
2. K. [G1 - F1]	

Oder D. D2 - F2. Siehe Veränderung.

D. D4 - E4

Weil er den Zug D. D2 - F2 fürchtet, wodurch er zum Tausch der Königinnen gezwungen und ich Zeit gewinnen würde, den Bauer D3 mit dem Könige zu schlagen.

3. K. F1 - F2	K. G8 - F7
4. D. D2 - E3	D. E4 - C4
5. D. E3 - F3*	K. F7 - E6
6. D. F3 - E3*	K. E6 - D5
7. D. E3 - D2	

Zöge ich D. E3 - F3*, so würde er mit D. C4 - E4 gewinnen.

	D. C4 - C2
8. K. F2 - E3	D. C2 - D2†
9. K. E3 - D2†	K. D5 - C4

Er schützt dadurch seinen Bauer und gewinnt das Spiel.

Veränderung.

Weiß.	Schwarz.
2. D. D2 - F2	D. D4 - A1*
3. D. F2 - F1	D. A1 - C3
4. D. F1 - D1	D. C3 - C2

Er zieht hernach D3 - D2 und gewinnt.

---

54. Spiel. 6.

Stellung.

W. K. H1 — D. B4 — T. F1 —
B. C4; G2.
S. K. B8 — D. G5 — T. A2 —
B. A6; B7; C7; G3.

Weiß.	Schwarz.
1. T. F1 - F8*	K. B8 - A7
2. T. F8 - A8*	K. A7 - A8†
3. D. B4 - F8*	K. A8 - A7
4. D. F8 - C5*	D. G5 - C5†

Wenn er meine Königin nicht schlägt, sondern dafür irgend einen andern Zug thut: so schlage ich mit D. C5 - C7† und mache das Spiel durch ein immerwährendes Schach remis.

55. Spiel. 3.

Stellung.

W. K. C2 — D. G2 — Tr. G7 —
T. G1 — B. B2; C4; D3; E4; F5; H4; H2.
S. K. H8 — D. H6 — Tr. F8 —
T. B8 — B. C5; D4; E5.

Wenn der W. den Zug hat, so macht er, wie man leicht sieht, in 3 Zügen mat. Hat aber der S. den Zug, so wird er die Parthie pat machen.

Schwarz.	Weiß.
1. Tr. B8 - B2†*	K. C2 - B2†
2. Tr. F8 - B8*	K. B2 - C2
3. Tr. B8 - B2*	K. C2 - B2†
4. D. H6 - C1*	K. B2 - A2
5. D. C1 - B2*	K. A2 - B2†

Der S. ist pat.

56. Spiel. 3.

Stellung.

W. K. H1 — D. F3 — Tr. F1 —
T. A1 — S. B1 — L. C1 —
B. A2; B2; C3; D3; E5; F4; G2; H3.
S. K. C8 — D. B6 — Tr. H8 —
T. D8 — S. C6 — Lr. E7 —
B. A7; B7; C5; D5; E6; F7; G7; H7.

In dieser Stellung hat Jeder sich zu bemühen, mit seinen Bauern anzugreifen und sie gegen Diejenigen zu vertauschen, welche den feindlichen König bedecken. — Der S. ist in einer bessern Lage.

Schwarz.	Weiß.
1. H7 - H5	S. B1 - A3
2. F7 - F6	D. F3 - E2

Wenn ich mit E5 - F6† schlüge, so würde er durch G7 - F6† eine offene Linie zum Angriff auf meinen König mit seinen zwey Thürmen bekommen. Lasse ich ihn

hier aber schlagen, so ist dieser Vortheil auf meiner Seite.

3.	F6 - E5†	F4 - E5†
4.	G7 - G5	S. A3 - C2
5.	G5 - G4	B2 - B3
6.	T. D8 - G8	L. C1 - F4
7.	D. B6 - D8	S. C2 - E3
8.	D. D8 - E8	

Wenn er statt dessen D5 - D4 zöge, um mit seinem Springer in mein Spiel einzudringen, so würde sein Bauer E6 vereinzelt zurückbleiben.

L. F4 - H2

Um meinem Thurme Freyheit zu verschaffen.

9. D. E8 - G6

Nicht aber G4 - G3. Denn ich hätte darauf L. H2 - G1 gezogen und wäre durch die eigenen Bauern des Gegners geschüzt.

T. A1 - D1

10. D5 - D4

Die bisherigen Vorbereitungen zum Angriff scheinen ihm nun zureichend zur Verfolgung seines Plans zu seyn. Jede andere Rücksicht muß weichen, wenn es gilt, den anfänglichen Plan zu unterstützen. Darum thut er das jezt, was er im 7. Zuge nicht wagte.

C3 - D4†

11.	S. C6 - D4†	D. E2 - D2
12.	Lr. E7 - G5	T. D1 - E1
13.	S. D4 - F5	L. H2 - F4
14.	L. G5 - F4†	Tr. F1 - F4†
15.	G4 - H3†	[G2 - G4]

Hätte ich hier mit G2 - H3† geschlagen, so hätte ich verloren.

— Aber ich konnte auch mit S. E3 - F5† schlagen und dieser Zug scheint besser zu seyn, weil ich mich dadurch eines Officiers entledige, der mir die Vertheidigung erschwert, um so mehr, da ich nachher den Bauer wieder gewinne, den ich jezt verliere. Siehe Veränderung.

16.	S. F5 - E3†	T. E1 - E3†
17.	H5 - G4†	T. E3 - G3
18.	D. G6 - H5	D. D2 - E3

Mit D. D2 - E2 scheine ich den Bauer G4 erobert zu haben. Allein er würde zunächst T. G8 - G5 ziehn, und, wenn ich mit einem meiner Thürme diesen Bauer geschlagen hätte, Tr. H8 - G8 ziehn und durch diesen Doppelthurm einen der meinigen schlagen, weil ich ihn nicht zurückziehn könnte, ohne meine Königin preis zu geben.

19.	B7 - B6	D3 - D4
20.	T. G8 - G5	Tr. F4 - E4
21.	Tr. H8 - F8	D4 - C5†
22.	Tr. F8 - F1*	T. G3 - G1

Zöge ich K. H1 - H2, so würde er seine Thürme verdoppelt und gleichfalls gewonnen haben.

23.	G4 - G3	T. G1 - F1†
24.	G3 - G2*	K. H1 - H2

25. G2-F1 S.†*

Und greift sogleich meine Königin an.

Diese Stellung zeigt augenscheinlich, das es Demjenigen am Ende des Spiels an Unterstützung fehlt, der seine Officiers nicht vorsichtig in Wirksamkeit sezt. Im Laufe des ganzen Spiels war ich immer gezwungen, mich vertheidigungsweise zu halten, ohne meiner Officiers so weit Herr zu werden, daß ich damit dem heftigen Angriffe des Gegners Einhalt hätte thun können.

Veränderung.

Stellung.

W. K. H1 — D. D2 — T. E1 — Tr. F4 — S. E3 — B. A2; B3; D3; E5; G2.

S. K. C8 — D. G6 — T. G8 — Tr. H8 — S. F5 — B. A7: B7; C5; E6; H5; H3.

	Schwarz.	Weiß.
15.	- -	S. E3-F5†
16.	H3-G2†*	K. H1-G1
17.	E6-F5†	Tr. F4-F2
18.	H5-H4	Tr. F2-G2†
19.	D. G6-H5	T. E1-E2
20.	H4-H3	

Was ich auch gespielt haben mogte, so würde er dennoch jezt, oder hernach, so ziehn.

Tr. G2-G8†

21. Tr. H8-G8†

Er muß gewinnen.

---

57. Spiel. 3.

Stellung.

W. K. C1 — D. E2 — Tr. H1 — T. D1 — Sr. F3 — Lr. B3 — L. F4 — B. A2; B2; C3; D4; E5; G3; H2.

S. K. G8 — D. D8 — Tr. F8 — T. A8 — Sr. E7 — S. D7 — L. E6 — B. A7; B5; C6; D5; F5; G7; H7.

In dieser Lage habe ich durch die Stellung meines Bauers E5 Vortheil, weil dieser weder durch einen feindlichen Bauer verdrängt, noch behindert, werden kann, zur Dame zu gehen. Daher muß der S. einen Angriff machen, der stark genug ist, diesen Vortheil zu vernichten, und hat dazu kein anderes Mittel, als meinen König lebhaft anzugreifen und zugleich meine ihm entgegenstehende Bauernlinie zu durchbrechen. — Ich muß dagegen, um diesen Vortheil mir zu erhalten, die feindlichen Officiers zurückdrängen, indem ich mit meinen Bauern des rechten Flügels sobald als möglich vorrücke.

Schwarz.	Weiß.
1. S. [D7 - B6]	

Um nicht vielleicht einen Officier zu verlieren, wenn ich hernach Sr. F3 - G5 ziehe. Dies könnte er zwar auch durch H7 - H6 verhindern. Diesen Zug mag er aber nicht gern thun, um mich in Ungewißheit zu lassen, ob er ihn Einen, oder Zwey, Schritte vorrücken werde. Den Erfolg davon siehe Veränderung. — Wenn der Gegner seine Bauern gegen meinen König anrücken läßt, so muß ich sie auf eine Art kommen sehen, daß er seine Bauern gegen die meinigen nicht umtauschen kann.

	Sr. F3 - G5

Nicht sowohl um den Läufer E6 anzugreifen, als um mir das Eindringen in das feindliche Spiel zu erleichtern.

2.	D. D8 - D7	

Dies ist gewöhnlich der beste Platz für die Königin.

	D. E2 - H5
3. H7 - H6	H2 - H4

Die Aufopferung meines Springers verstärkt meinen Angriff und öffnet meiner Königin und meinem Thurm einen Weg auf den feindlichen König.

4. H6 - G5†	

Besser hätte er L. E6 - F7 gezogen.

	H4 - G5†

5. D. D7 - E8	

Um meinen Zug G5 - G6 zu verhindern, weil er sonst seinen Springer einbüßt, oder gar im folgenden Zuge mat seyn würde.

	D. H5 - H7*
6. K. G8 - F7	Tr. H1 - H6

Um hernach Tr. G6 - F6‡ zu ziehn.

7. S. B6 - D7	

Um dies zu verhüten. Zöge er dafür D. E8 - D7, so zöge ich auch Tr. H6 - F6*, und hernach D. H7 - G7†, womit ich ein gutes Spiel hätte.

	G5 - G6*
8. S. E7 - G6†	D. H7 - G6†*
9. K. F7 - G8	D. G6 - E6†*
10. D. E8 - E6†	Tr. H6 - E6†

Ich habe einen Stein mehr und eine sehr gute Stellung, wodurch ich gewinnen muß.

Veränderung.

Schwarz.	Weiß.
1. H7 - H6	H2 - H4
2. A7 - A5	

Wenn Beyde nach verschiedenen Seiten hin rochirt haben, so muß in der Regel der Angreifer suchen, den gegenseitigen König zu entblößen. Dabey ist es sehr wesentlich, das Vorrücken der angreifenden Bauern so zu leiten, daß es von ihm abhange, ob er

die feindlichen Bauern schlagen, oder den Gegner nöthigen will, ihn zu schlagen. — Aus demselben Grunde muß daher der Angegriffene sich durch einen andern Angriff denjenigen Bauern entgegenstellen, welche gegen seinen König anrücken.

D. E2 - D3

Um den Bauer C6 zurückzuhalten.

3. D. D8 - B6

Besser hätte er er doch C6 - C5 gezogen, weil, wenn ich diesen Bauer etwa nicht gleich genommen hätte, meine Königin durch C5 - C4 eingesperrt gewesen seyn würde.

D. D3 - D2

4. C6 - C5

Wenn er statt dessen B5 - B4 gezogen hätte, so würde mein Gegenzug derselbe geblieben seyn, um kein Tempo zu verlieren.

L. F4 - H6†

5. G7 - H6†

Zöge er dafür Lr. E6 - F7, so müßte ich mit L. H6 - G7† schlagen. Er könnte nur mit K. G8 - G7† wiederschlagen; ich würde dann D. D2 - G5* ziehn und durch Vorrückung des Bauers H4 meinen Officier wieder gewinnen.

D. D2 - H6†

6. L. E6 - F7

Er bietet den Umtausch der Königinnen an, weil er dadurch meinen Angriff schwächen und den Vortheil benutzen würde, den ihm der eine Officier, welchen er mehr hat, zu geben verspricht.

D. H6 - G5*

7. Sr. E7 - G6

Der Zug D. B6 - G6 wäre sehr übel gewesen, weil ich sogleich mit D. G5 - E7† geschlagen und zugleich den andern Springer angegriffen hätte. Wenn er dann auch D. G6 - G3† genommen hätte, so würde er doch durch Tr. H1 - G1 seine Königin verloren haben. — Oder zöge er L. F7 - G6, so würde mein Gegenzug derselbe bleiben müssen, weil ich dadurch zwey Steine zugleich angreife.

H4 - H5

8. C5 - C4 H5 - G6†

9. D. B6 - G6† D. G5 - G6†

10. L. F7 - G6† Lr. B3 - C2

Ich habe einen Bauer mehr und eine bessere Stellung.

---

58. Spiel. 3.

Stellung.

W. K. E1 — D. F2 — Tr. H1 — T. A1 — S. C3 — Lr. D3 — L. E3 — B. A2; B2; D4; E5; F4; G5; H3.

S. K. G8 — D. C7 — T. A8 — Tr. F8 — Sr. E7 — S. D7 — L. E6 — B. A7; B6; C5; D5; F5; G6; H7.

Weiß.	Schwarz.
1. K. roch.	- C1

Um mehr Freyheit und Mittel zum Angriff auf den feindlichen König zu haben. Schlecht gespielt wäre D4 - C5†, weil er durch B6 - C5† seine Bauern auf der Mitte vereinigt und meine Officiers außer Wirksamkeit gesezt haben würde.

C5 - D4†

Um sich eine Oeffnung für seine Königin auf meinen König zu machen.

2. Lr. E3 - D4† S. D7 - C5
3. H3 - H4

Nicht Lr. D4 - C5†, aus demselben Grunde, wie beym ersten Zuge.

S. C5 - D3†
4. T. D1 - D3† L. E6 - D7

Um damit hernach von E8 aus die Bauern B6 und G6 zu unterstützen, wenn sie angegriffen werden.

5. H4 - H5 B6 - B5
6. T. D3 - H3 B5 - B4

Mit G6 - H5† hätte er ebenfalls verloren. Durch seinen Angriff auf meinen Springer sucht er mich vom Angriffe zu entfernen.

7. E5 - E6 L. D7 - E8

Durch L. D7 - E6† hätte er sein Spiel nicht wieder gut gemacht. Denn da sein Spiel durch mehrere von meinen wohlunterstützten Bauern durchbrochen ist, so kann er nicht anders, als verlieren.

8. H5 - G6† L. E8 - G6†
9. Tr. H3 - H7† L. G6 - H7†
10. T. H1 - H7† K. G8 - H7†
11. D. F2 - H4* K. H7 - G8
12. D. H4 - H8‡

---

59. Spiel. 3.

Stellung.

W. K. E1 — D. D3 — T. A1 — Tr. H1 — Sr. F3 — S. C3 — L. C1 — B. A3; B2; C4; E4; F4; G2; H2.

S. K. G8 — D. D8 — T. A8 — Tr. F8 — Sr. F6 — S. C6 — Lr. E7 — B. A7; B7; C5; D6; E6; G7; H7.

Weiß.	Schwarz.
1. G2	- G3

Zöge ich L. C1 - E3, so würde er Sr. F6 - G4 zum Angriff auf denselben ziehn, wodurch sein eigener Läufer frey geworden wäre.

S. C6 - A5

Um hernach S. A5 - B3 zu ziehn und ihn alsdann gegen meinen

Läufer umzutauschen. Im Allgemeinen ist die Richtung der Läufer dem Angreifer gefährlich. Daher ist es gut, einen von derselben Farbe, als der des Gegners ist, sich zu erhalten, um ihn demselben entgegen zu setzen.

2. L. C1 - E3 S. A5 - B3
3. T. A1 - D1 Sr. F6 - G4
4. L. E3 - G1

Alle diese Züge sind mir nicht nachtheilig, wenn gleich mein Läufer in mein Spiel zurückgetrieben wird. Seinen Springer kann ich bald wieder verjagen. Ein Angriff von Einem, oder Zwey, Steinen führt gemeiniglich zu nichts.

A7 - A6

Um meinen Zug S. C3 - B5 zu verhüten, wodurch sein Bauer D6 angegriffen würde.

5. H2 - H3 Sr. G4 - F6
6. L. G1 - E3 Sr. F6 - H5
7. S. C3 - E2 S. B3 - A5

Zöge er, statt diesen Springer zurückzuziehn, D. D8 - B6, so müßte ich sogleich G3 - G4 ziehn.

8. K. rochirt

Dieser Zug war jezt sehr nöthig, da alle meine Steine eingesperrt waren. Ich muß durchaus das Vorrücken des feindlichen Bauers D7 verhindern, ohne die meinigen übereilt gegen seinen König vorzuziehn, bis ich sie mit meinem König unterstützen kann.

D. D8 - B6
9. G3 - G4 Sr. H5 - F6
10. B2 - B4 S. A5 - C6
11. Sr. F3 - G5 S. C6 - D8

Wenn er E6 - E5 zieht, so muß ich F4 - F5 ziehn, wodurch das Vorrücken des Bauers D6 aufgehalten wird.

12. E4 - E5

Ich erobere den Springer, oder ziehe im folgenden Zuge gar D. D3 - H7††.

60. Spiel. 3.

Stellung.

W. K. G1 — D. D1 — T. A1 — Tr. F1 — Sr. E2 — S. B1 — L. C1 — B. A2; B2; C3; D4; E5; G2; H3.

S. K. E8 — D. D7 — T. A8 — Tr. H8 — Sr. H6 — S. A5 — Lr. F8 — B. A7; B7; C5; E4; F5; G7; H5.

	Weiß.	Schwarz.
1.	D4 - D5	

Dieser Bauer ist angegriffen. Dies belästigt meine Officiers, wodurch ich ihn unterstützen muß. Das Beste also ist, ihn vorzurücken.

C5 - C4

Um meinem Bauer C3 die Verbindung mit D5 abzuschneiden.

2. B2 - B4

Mein erster Zug wäre nicht gut gewesen, wenn ich diesen nicht hätte voraussehn können. Denn man muß niemals einen Mittelbauer vorrücken, wenn der Gegner seine Verbindung mit dem von dem Flügel verhindern kann. Aber jezt ist der Springer des Gegners verloren. Um ihn zu retten, muß er also den vorübergegangenen B. B4 nehmen, wodurch ich meine Steine wieder vereinige.

C4 - B3†

Und nimmt meinen Bauer B4 weg.

3. A2 - B3† B7 - B6

4. L. C1 - E3

Wenn von Verbindung der Mittelbauern die Rede ist, so ist dies nicht so zu verstehen, als wenn man diese Verbindung ohne dringende Ursach selbst bewerkstelligen, sondern daß man seine Stellung so nehmen müsse, daß diese Verbindung, wenn es nothwendig ist, leicht gemacht werden könne. — Hier wäre daher der Zug C3 - C4 nicht so gut gewesen.

Lr. F8 - E7

5. Sr. E2 - F4

Jezt nicht blos zum Angriff auf H5, sondern um ihn hernach auf G6 zu bringen, wo er die feindlichen Steine so lange gefangen hält, bis ich die meinigen geordnet habe, um einen kräftigen Angriff zu thun.

Sr. H6 - G8

6. Sr. F4 - G6 Tr. H8 - H7

7. E5 - E6 D. D7 - B7

8. D5 - D6 Lr. E7 - F6

9. Tr. F1 - F5† K. rochirt

10. Tr. F5 - A5†

Nicht selten trift es sich, daß die Stellung des Gegners unangreifbar zu seyn scheint, nachdem man seine Steine zum Angriff geordnet hat. Es ist daher alsdann eine Aufopferung nöthig, um den Angriff fortzusetzen, worauf der Gegner oft nicht gefaßt ist.

B6 - A5†

11. T. A1 - A5† A7 - A6

12. T. A5 - C5* K. C8 - B8

13. T. C5 - C7 D. B7 - B5

14. S. B1 - A3 D. B5 - F5

15. S. A3 - C4

Dieser Zug entscheidet meinen Sieg. Denn zieht er nun D. F5 - G6†, so ist mein Gegenzug L. E3 - A7*. Er kann nun K. B8 - A8 ziehn, worauf ich das Spiel mit S. C4 - B6† endige. So mag er ziehn, wie er will; er muß verlieren.

Dieses Spiel beweist die Macht der Mittelbauern, da sie die feindlichen Steine so einsperren,

daß sie weder einen Angriffszug thun, noch dem Mat ausweichen, können.

---

61. Spiel. 3.

Stellung.

W. K. C1 — D. E2 — T. D1 — Tr. H1 — Sr. F3 — S. G2 — Lr. C2 — B. A2; B2; C3; D3; E4; F5; G4; H3.

S. K. G8 — D. D8 — T. A8 — Tr. F8 — Sr. B7 — S. C6 — Lr. E7 — B. A7; B5; C5; D6; E5; F7; G7; H6.

	Schwarz.	Weiß.
1.	A7 - A5	

Um auf dieser Seite, wohin ich rochirt habe, anzugreifen. Ich muß nun einen stärkeren Angriff auf den andern Flügel machen.

		H3 - H4

Um hernach durch G4 - G5 den Angriff früher zu thun. Dieser Vortheil ist ein Beweis, daß man ohne Noth weder einen Bauer vorrücken, noch auch nach dem Flügel hin rochiren, müsse, wo die Bauern schon vorgerückt sind.

2.	D6 - D5	

Um theils meine Mitte zu durchbrechen, theils seinem Läufer eine Oeffnung zu verschaffen.

		G4 - G5

Die Aufopferung dieses Bauers dem feindlichen Könige gegenüber ist ein Vortheil für mich, weil ich mit meinen Thürmen durch die hier entstehende Oeffnung einen Angriff auf den feindlichen König machen kann. — Ich hätte auch recht gut mit E4 - D5† schlagen können. Denn wenn er nun D. D8 - D5† geschlagen hätte, so zöge ich C3 - C4. Schlüge er auch mit B5 - C4†, so nähme ich mit D3 - C4† und griffe seine Königin an.

3.	H6 - G5†	H4 - G5†
4.	Lr. E7 - G5†*	Sr. F3 - G5†
5.	D. D8 - G5†*	K. C1 - B1

Nicht aber S. G2 - E3. Denn durch seinen Gegenzug D5 - D4 verlöre ich einen Officier.

6.	Tr. F8 - D8	Tr. H1 - H5

Um durch diesen Angriff der Königin Zeit zur Heranbringung des andern Thurms auf H1 zu gewinnen.

7.	D. G5 - F6	T. D1 - H1
8.	K. G8 - F8	E4 - D5†

Nicht aber Tr. H5 - H8*. Denn dadurch hätte ich den Angriff verloren, statt daß ich jezt einen Bauer erobere, den ich verloren haben würde.

9.	S. C6 - E7	

Zum Angriff auf meine Bauern D5 und F5 und zugleich zur Vertheidigung gegen meinen Zug

Tr. H5 - H8*. — Hätte er statt dessen mit Tr. D8 - D5† geschlagen, so würde ich nicht nur ungestraft dieses Schach geben, sondern auch seinen Thurm A8 erobern.

	Tr. H5 - H8*	
10. S. E7 - G8	D. E2 - H5	

Nicht S. G2 - E3 zur Beschützung der angegriffenen Bauern, sondern ich setze meinen Angriff fort und er verliert jezt einen Stein, oder ist mat, sobald ich Tr. H8 - G8† schlagen kann.

11. K. F8 - E7	C3 - C4	

Wenn die Parthie zu Ende geht, so muß man einen vorgerückten Bauer immer unterstützen.

12. Sr. B7 - D6

Mit B5 - C4† hätte er übel gespielt. Denn ich hätte diesen Bauer wiedergeschlagen, statt daß er nun Zwey von meinen Bauern angreift.

	S. G2 - E3	
13. S. G8 - H6		

Um meinem Thurme den Rückzug abzuschneiden und meinen Angriff zu hemmen.

	Tr. H8 - D8†	
14. T. A8 - D8†	T. H1 - F1	

Beyde haben gleichviel Steine. Ich würde durch meinen vorgerückten Bauer einigen Vortheil haben, wenn ich nicht zugleich auch einen vereinzelten und einen Doppelbauer hätte. Entschieden ist also die Hoffnung des Sieges für Keinen.

---

62. Spiel. 3.

Stellung.

W. K. C1 — D. B3 — T. D1 — Tr. H1 — S. C3 — Sr. F2 — Lr. F1 — L. G5 — B. A2; B2; C4; D4; E2; G4; H2.

S. K. G8 — D. E8 — T. A8 — Tr. F8 — S. D7 — Sr. F6 — Lr. C7 — L. C8 — B. A7; B7; C6; D5; E6; G7; H7.

Diese Stellung fordert vom W. den Angriff mit seinen Bauern, wovon er einen glücklichen Erfolg hoffen kann, wenn es ihm gelingt, seine Mittelbauern zu erhalten und die feindlichen zu durchbrechen.

Weiß.	Schwarz.
1. E2 - E4	D. E8 - G6
2. H2 - H4	

Nicht aber E4 - D5†, so wie auch der Gegner sich hüten wird, diesen Bauer zu schlagen, weil dadurch sein Bauer E6 ohne Unterstützung bliebe. — Auch nicht C4 - C5, weil er durch B7 - B6 meine Mittelbauern trennen würde, welche zu erhalten mein angelegentlichstes Geschäft seyn muß. Denn dies würde dem Gegner eine

Linie für den Angriff seines Thurms auf meinen König öffnen.

H7 - H6

3. L. G5 - F6† Tr. F8 - F6 †

Er zieht nicht S. D. D7 - F6†, weil dieser Springer auf D7 seine Mitte decken helfen soll, statt daß durch das Hervorziehn des Thurms ein Tempo gewonnen wird.

4. D. B3 - C2 B7 - B6

5. C4 - D5†

Der S. will durch seinen vorigen Zug meine Mitte angreifen. Ich muß eilen, selbst zu schlagen, und zwar mit diesem Bauer, um desto besser die Mitte zu unterstützen. Von solchen, wie es oft scheint, gleichgültigen Ueberlegungen hängt oft der ganze Sieg ab.

E6 - D5†

6. Lr. F1 - D3

Zöge ich E4 - E5, so würde er durch D. G6 - C2† die Königinnen wechseln und einen Officier gewinnen.

D. G6 - F7

Es scheint zwar, es sey für ihn besser, mit D5 - E4† zu schlagen. Aber es ist nicht so. Denn ich würde mit S. C3 - E4† wiederschlagen, um alsdann durch Wegziehung dieses Springers die Königin anzugreifen.

7. T. D1 - F1 L. C8 - B7

8. E4 - E5 Tr. F6 - F3

9. Sr. F2 - D1 T. A8 - F8

Zöge er dafür D. F7 - F4*, so zöge ich D. C2 - D2. Und wenn er denn D. F4 - D4† schlüge, so würde ich Lr. D3 - H7* ziehn und seine Königin rauben.

10. D. C2 - E2 D. F7 - F4*

11. K. C1 - B1 Tr. F3 - F1†

Besser hätte er C6 - C5 gezogen. Allein doch werde ich meinen Vortheil behaupten, den ich an dem vorgerückten Bauer E5 habe, wie die Folge lehren wird.

12. Tr. H1 - F1† D. F4 - D4†

13. E5 - E6 S. D7 - F6

14. G4 - G5 H6 - G5†

15. H4 - G5† S. F6 - E4

16. Tr. F1 - F8†* K. G8 - F8†

17. D. E2 - F3*

Ich werde bald gewinnen.

Zweyter Abschnitt.

Merkwürdige Spielendungen,

welche

es dadurch sind, daß man in einer gefährlichen Lage mehrentheils durch Aufopferung siegt.

Anm. Diejenigen Spiele, worin der W. in so großer Gefahr schwebt, daß er von dem S. mit Einem Zuge mat gesetzt werden könnte, aber doch durch Meisterzüge sogar gewinnt, sind vor der Nummer des Spiels mit einem Sterne bezeichnet.

Die 100 Spiele (115 - 214) sind von Philipp Stamma aus Aleppo.

63. Spiel. 17.

Aufopferung der Königin, um den feindlichen König von einem Felde abzuschneiden, wohin er sich retten könnte.

Stellung.

W. K. F5 — D. C3 — T. C8 —
S. E5 — B. F3.
S. K. D5 — D. E2 — T. A4 —
B. D6.

Weiß.	Schwarz.
1. D. C3 - C5*	D6 - C5†
2. T. C8 - D8‡	

64. Spiel. 6.

Aufopferung des Thurms, um den feindlichen König auf ein Feld zu ziehn, wo er dem Mat nicht entgehen kann.

Stellung.

W. K. H1 — D. F7 — T. D7 — B. C6; D5; G2; H3.
S. K. C8 — T. F8 — Tr. H8 — L. E5.

Weiß.	Schwarz.
1. T. D7 - D8*	K. C8 - D8†

Schlägt er statt dessen mit T. F8-D8†, so ziehe ich D. F7-B7‡

2. D. F7 - D7‡

65. Spiel. 1.

Erstickte Mat durch Aufopferung der Königin.

Stellung.

W. K. H2 — D. H4 — S. G5 — B. F2; G3; H3.
S. K. H8 — D. G6 — T. G8 — B. G7; H7.

Weiß.	Schwarz.
1. D. H4 - H7†*	D. G6 - H7†
2. S. G5 - F7‡	

Auch wenn der S. den Zug hat, wird er bey dieser Stellung verlieren müssen.

Schwarz.	Weiß.
1. D. G6 - F5	D. H4 - H7†*
2. D. F5 - H7†	S. G5 - F7‡

*66. Spiel. 14.

Aufopferung der Königin.

Stellung.

W. K. A2 — D. F3 — T. B8 — S. D5.
S. K. A4 — D. C1 — T. C4 — L. B5 — B. A6.

Weiß.	Schwarz.
1. D. F3 - B3*	K. A4 - A5
2. D. B3 - B5†*	A6 - B5†
3. T. B8 - A8‡	

67. Spiel. 8.

Aufopferung der Königin, um dem feindlichen König einen Zufluchtsort abzuschneiden.

Stellung.

W. K. H1 — D. E4 — S. F8 — L. G2.
S. K. H8 — D. C3 — S. F6 — B. G7; H6.

Weiß.	Schwarz.
1. D. E4 - H7*	S. F6 - H7†
2. S. F8 - G6*	K. H8 - G8
3. L. G2 - D5‡	

*68. Spiel. 6.

Aufopferung der Königin und des Thurms.

Stellung.

W. K. C1 — D. G2 — T. G6 — L. B3 — Lr. D2 — B. C2.
S. K. H5 — D. E5 — L. E6 — Lr. H4 — B. G7; H6.

Weiß.	Schwarz.
1. D. G2 - G4*	L. E6 - G4†
2. T. G6 - H6*	G7 - H6†
3. L. B3 - F7‡	

69. Spiel. 6.

Erstickes Mat.

Stellung.

W. K. G1 — D. A4 — T. B1 — S. C5 — B. E2; G2.
S. K. D8 — D. H5 — T. E8 — S. D6 — Sr. F8 — L. F5 — B. C7; E7; G3.

Weiß.	Schwarz.
1. T. B1 - B8*	L. F5 - C8

Deckt er statt dessen das Schach durch S. D6-C8, so ziehe ich sogleich S. C5 - B7‡.

2. D. A4 - D7*

Oder T. B8 - C8†*. Der S. mag nun diesen Thurm mit dem König, oder Springer D6, schlagen, so ziehe ich im ersten Falle D. A4 - A8‡, und im zweyten S. C5 - B7‡.

		Sr. F8 - D7†
3. S. C5 - E6‡		

70. Spiel. 6.

Aufopferung eines Läufers.

Stellung.

W. K. A3 — T. C1 — L. A5 — B. B2; C7.
S. K. A7 — D. D5 — L. B5 — B. A6; B7.

Weiß.	Schwarz.
1. L. A5 - B6*	K. A7 - B6†

Zieht er den König auf A8 zurück, so ziehe ich sogleich C7-C8D‡.

2.	C7 - C8S.*	K. B6 - A5
3.	B2 - B4‡.	

71. Spiel. 6.

Aufopferung der Königin.

Stellung.

W. K. H1 — D. D4 — T. H3 — S. F4 — L. D3 — Lr. E7 — B. G3.
S. K. G8 — D. F2 — T. C8 — Tr. E3 — S. D8 — Sr. G4 — B. F5; G7; H7.

Weiß.	Schwarz.
1. D. D4 - D8†*	T. C8 - D8†

Weicht er mit dem Könige nach F7 aus, so muß ich ebenfalls L. D3 - C4* ziehn, und werde, wenn er den Läufer mit T. C8 - C4 geschlagen hat, D. D8 - F8‡ ziehn.

2. L. D4 - C4*	K. G8 - H8	
3. S. F4 - G6‡		

*72. Spiel. 8.

Aufopferung des Thurms.

Stellung.

W. K. B1 — T. C1 — Tr. H1 —
S. F4 — L. B3 — B. C2.
S. K. H8 — T. A8 — Tr. F8 —
L. C3 — B. F7; G7; H7.

Weiß.	Schwarz.
1. S. F4 - G6*	

Da er mir durch den Thurm auf A1 ein unvermeidliches Mat drohet, so entgehe ich dieser Gefahr durch gegenwärtigen Meisterzug und erobere den Sieg.

K. H8 - G8

Durch das Schlagen des Springers mit F7 - G6† würde er seine Niederlage beschleunigen. Denn wenn ich mit Tr. H1 - H7† von neuem Schach böte, und er mit K. H8 - H7† wiederschlüge: so würde ich sogleich T. C1 - H1‡ ziehn.

2. S. G6 - E7*	K. G8 - H8	
3. Tr. H1 - H7†*	K. H8 - H7†	
4. T. C1 - H1‡.		

73. Spiel. 8.

Ein Mat, welches von Demjenigen durch Aufopferung des Thurms erzwungen wird, der den Zug hat.

Stellung.

W. K. G3 — T. C5 — S. F6 —
L. D4 — B. G4; H2.
S. K. G7 — D. D2 — Tr. H8 —
B. F3; G6.

1. Der W. hat den Zug.

Weiß.	Schwarz.
1. T. C5 - C7*	K. G7 - H6

Mit K. G7 - F8 wäre er durch L. D4 - C5 sogleich mat.

2. T. C7 - H7*	Tr. H8 - H7†

Zieht er, anstatt zu schlagen, K. H6 - G5, so setzt ihn S. F6 - E4 mat.

3. S. F6 - G8*	K. H6 - G5
4. L. D4 - F6‡	

2. Der S. hat den Zug.

Schwarz.	Weiß.
1. Tr. H8 - H3*	K. G3 - H3†
2. D. D2 - G2*	K. H3 - H4
3. D. G2 - H2†*	K. H4 - G5
4. D. H2 - H6‡	

74. Spiel. 8.

Aufopferung der Königin und eines Thurms, um dem feindlichen Könige Zufluchtsörter abzuschneiden.

Stellung.

W. K. H2 — D. D2 — T. A7 — Tr. F1 — S. D4 — B. C3; G4; H3.

S. K. F8 — D. H4 — T. G8 — S. E5 — L. F6 — B. H7.

Weiß.	Schwarz.
1. S. D4 - E6*	K. F8 - E8
2. D. D2 - D8*	L. F6 - D8†
3. Tr. F1 - F8*	T. G8 - F8†
4. S. E6 - G7‡	

75. Spiel. 8.

Aufopferung der Königin und des Springers, um den feindlichen König festzusetzen und mat zu machen.

Stellung.

W. K. H1 — D. C4 — T. A4 — S. D5 — B. G2; H2.

S. K. G8 — D. D8 — T. F8 — L. G6 — B. F6; G7; H7.

Weiß.	Schwarz.
1. S. D5 - E7*	K. G8 - H8
2. D. C4 - G8*	T. F8 - G8†
3. S. E7 - G6†*	H7 - G6†
4. T. A4 - H4‡	

*76. Spiel. 6.

Aufopferung eines Springers.

Stellung.

W. K. A1 — T. C7 — S. C8 — Sr. F5 — L. E6 — B. A2; D5; G4.

S. K. G6 — D. D2 — T. E8 — Tr. H8 — S. F6 — L. F8 — B. A3; B4; G5; H6.

Weiß.	Schwarz.
1. T. C7 - G7*	L. F8 - G7†
2. S. F5 - E7*	T. E8 - E7†
3. S. C8 - E7†*	K. G6 - H7
4. L. E6 - F5‡	

77. Spiel. 6.

Aufopferung eines Thurms, um den feindlichen König auf ein Feld hervorzuziehen, wo er mat werden muß.

Stellung.

W. K. A1 — T. C1 — Tr. G5 — S. B5 — B. A2; B4.

S. K. A8 — T. E2 — Tr. H2 — S. F6 — B. A7; B6.

Weiß.	Schwarz.
1. T. C1 - C8*	K. A8 - B7
2. S. B5 - D6*	K. B7 - A6
3. Tr. G5 - A5*	B6 - A5†
4. T. C8 - C6‡	

78. Spiel. 8.

Aufopferung der Königin.

Stellung.

W. K. H4 — D. C6 — T. F1 — L. B5 — B. H5.

S. K. G8 — D. A7 — L. D4 — Lr. E4 — B. D5; G7; H6.

Weiß.	Schwarz.
1. T. F1 - F8*	K. G8 - H7

Schlüge er den Thurm, so zöge ich sogleich D. C6 - E8‡.

2. D. C6 - G6*	Lr. E4 - G6†
3. H5 - G6†*	K. H7 - G6†
4. L. B5 - D3‡	

79. Spiel. 6.

Aufopferung eines Springers, um den feindlichen König aus seiner Verschanzung hervorzulocken.

Stellung.

W. K. A1 — D. G2 — S. C4 — L. E3 — B. A2; B2.

S. K. D8 — D. A4 — S. F8 — L. C8 — B. D7; E6.

Weiß.	Schwarz.
1. L. E3 - B6*	K. D8 - E8

Zieht er ihn statt dessen auf E7, so werde ich sogleich D. G2 - G5* ziehn, und, er mag den König nun auf E8, oder auf F7, rücken, ihn mit S. C4 - D6 mat setzen.

2. S. C4 - D6*	K. E8 - E7
3. D. G2 - G5*	K. E7 - D6†
4. D. G5 - C5†	

80. Spiel. 11.

Der feindliche König wird zwischen seine eigenen Bauern getrieben, und durch sie verhindert, dem Mat zu entgehen.

Stellung.

W. K. B1 — D. F2 — T. E3 — S. F6 — B. B2.

S. K. G5 — D. B6 — L. C5 — B. A7; F7; G6; H7.

Weiß.	Schwarz.
1. T. E3 - E5*	K. G5 - H6
2. D. F2 - H4*	K. H6 - G7
3. D. H4 - H7†*	K. G7 - F6†

Oder K. G7 - F8.

4. D. H7 - H8‡

81. Spiel. 8.

Aufopferung eines Springers und Thurms, um mit dem andern Thurm mat zu setzen und dem feindlichen Könige den Rückzug abzuschneiden.

82. Spiel. 6.

Aufopferung der Königin, oder eines Thurms, um mit dem andern Stein freyeres Spiel zu haben.

Stellung.

W. K. B1 — T. E1 — Tr. E2 — S. E5 — B. B2; F6.
S. K. G8 — D. B3 — T. C7 — B. C3; F7.

Weiß.	Schwarz.
1. Tr. E2 - G2*	K. G8 - F8

Denn auf H8 gezogen, wäre er sogleich mit Tr. E1 - H1 mat.

2. S. E5 - D7*	T. C7 - D7†
3. T. E1 - E8*	K. F8 - E8†
4. Tr. G2 - G8†	

83. Spiel. 6.

Aufopferung der Königin und des Thurms, um ein ersticktes Mat zu bewirken.

Stellung.

W. K. F1 — D. F4 — T. D6 — S. B5 — B. E2.
S. K. A8 — D. H5 — T. F8 — Tr. H8 — B. A7; B7.

Weiß.	Schwarz.
1. T. D6 - D8*	T. F8 - D8†
2. S. B5 - C7*	K. A8 - B8
3. S. C7 - A6*	K. B8 - A8
4. D. F4 - B8*	T. D8 - B8†
5. S. A6 - C7‡	

84. Spiel. 13.

Aufopferung eines Thurms und Läufers, um den feindlichen König gegen meine Steine zu treiben.

Stellung.

W. K. H2 — D. B4 — T. B5 — Tr. F7 — B. C3; F5; G2; H3.
S. K. H8 — D. D3 — T. D6 — Tr. E2 — B. F6; G7; H6.

Weiß.	Schwarz.
1. T. B5 - B8*	K. [H8 - H7]

— Oder T. D6 - D8. Siehe Veränderung.

2. Tr. F7 - G7†*	K. H7 - G7†
3. D. B4 - G4*	K. G7 - F7
4. D. G4 - G8*	K. F7 - E7
5. D. G8 - E8‡	

Veränderung.

Weiß.	Schwarz.
1. - -	T. D6 - D8
2. D. B4 - F8*	T. D8 - F8†
3. Tr. F7 - F8†*	K. H8 - H7
4. Tr. F8 - H8‡	

Stellung.

W. K. G3 — D. C6 — T. F3 — L. C1 — B. G4.
S. K. G8 — D. A7 — D. D1 — B. F7; G6; H7.

Weiß.	Schwarz.
1. D. C6 - E8*	K. G8 - G7
2. L. C1 - H6*	K. G7 - H6†
3. D. E8 - F8*	K. H6 - G5
4. T. F3 - F5*	G6 - F5†
5. D. F8 - G7‡	

85. Spiel. 8.

Aufopferung eines Thurms und Läufers, um dem feindlichen König alle Zufluchtsörter abzuschneiden.

Stellung.

W. K. G1 — T. F1 — Tr. E5 — L. C1 — B. G4.
S. K. H8 — T. A5 — S. B5 — L. G6 — B. A3; D5; H7.

Weiß.	Schwarz.
1. T. F1 - F8*	K. H8 - G7
2. L. C1 - H6*	K. G7 - H6†
3. T. F8 - G8	L. G6 - F7
4. Tr. E5 - H5*	L. F7 - H5†
5. G4 - G5‡	

86. Spiel. 6.

Aufopferung eines Springers, um dem Angriffe der Königin freyeres Feld zu schaffen.

Stellung.

W. K. G1 — D. C7 — S. F3 — B. E3; F5; G6.
S. K. H8 — T. B5 — Tr. C2 — L. C4 — B. A4; B3; G7; H6.

Weiß.	Schwarz.
1. D. C7 - D8*	L. C4 - G8
2. S. F3 - G5	H6 - G5†

Wenn er statt dessen T. B5 - B7 zieht, so biete ich durch S. G5 - F7 von neuem Schach, und, ob er mir gleich diesen Springer durch T. B7 - F7† schlägt, so ziehe ich G6 - F7† und bald darauf D. D8 - G8†‡.

3. D. D8 - G5†	L. G8 - H7
4. D. G5 - D8*	L. H7 - G8
5. D. D8 - H4*	L. G8 - H7
6. D. H4 - H7†‡	

87. Spiel. 13.

Aufopferung des Thurms.

Stellung.

W. K. H1 — D. E1 — T. B5 — B. G4; H3.
S. K. H8 — D. D3 — S. H5 — B. F7; G6; H7.

Weiß.	Schwarz.
1. D. E1 - E5*	F7 - F6
2. D. E5 - E8*	K. H8 - G7
3. D. E8 - E7*	K. G7 - H6

4. T. B5 - H5†* G6 - H5†
5. D. E7 - F6* D. D3 - G6†
6. G4 - G5‡

88. Spiel. 6.

Spiel eines Springers.

Stellung.

W. K. A1 — D. A5 — T. B1 — S. B5 — L. E5 — B. D6.
S. K. A8 — D. G2 — T. C8 — Tr. D7 — S. D2 — B. A6.

Weiß.	Schwarz.
1. D. A5 - A6†*	K. A8 - B8
2. S. B5 - A7*	D. [G2 - B7]

Oder Tr. D7 - B7, siehe I; — oder S. D2 - B1, siehe II.

Veränderung.

3. T. B1 - B7†*	Tr. D7 - B7†
4. D6 - D7*	K. B8 - A8
5. S. A7 - C8†*	Tr. B7 - A7
6. S. C8 - B6‡	

I. Veränderung.

Weiß.	Schwarz.
2. - -	Tr. D7 - B7
3. S. A7 - C6*	D. G2 - C6†
4. D6 - D7*	D. C6 - C7

Wenn er, anstatt mit der Königin das Schach zu bedecken, es durch T. C8 - C7 thut, so ist er durch D7 - D8 T. ebenfalls mat.

5. D. A6 - B7†‡

II. Veränderung.

Weiß.	Schwarz.
2. - -	S. D2 - B1†
3. D. A6 - C8†*	K. B8 - A7†
4. L. E5 - D4‡	

89. Spiel. 15.

Umtausch der Königin gegen den Thurm, um durch denselben am Matsetzen nicht behindert zu werden.

Stellung.

W. K. H2 — D. D4 — T. G4 — S. D8 — B. B5; G2.
S. K. A7 — D. F5 — T. A8 — L. E6 — B. B6; C7.

Weiß.	Schwarz.
1. D. D4 - A4*	K. A7 - B8
2. S. D8 - C6*	K. B8 - B7
3. D. A4 - A8†*	K. B7 - A8†
4. T. G4 - A4*	K. A8 - B7
5. T. A4 - A7*	K. B7 - C8
6. T. A7 - A8*	K. C8 - B7

Auch K. C8 - D7 rettet ihn nicht. Denn ich ziehe T. A8 - D8‡.

7. T. A8 - B8‡.

90. Spiel. 6.

Aufopferung eines Thurms, um den feindlichen König durch seine eigenen Steine sich die Rettung so versperren zu lassen, daß meine Königin ohne Hülfe irgend eines andern Steins das Mat bewirkt.

Stellung.

W. K. A2 — D. G5 — T. F5 — B. A3; B2; C3.
S. K. G7 — D. C1 — T. B8 — B. E3; G6; H7.

Weiß.	Schwarz.
1. D. G5 - F6*	K.[G7 - H6]

Oder K. G7 - G8. Siehe Veränderung.

2. D. F6 - H4*	K. H6 - G7
3. D. H4 - D4*	K. G7 - H6
4. D. D4 - F4*	K. H6 - G7
5. D. F4 - E5*	K. G7 - H6
6. T. F5 - H5*.	G6 - H5†
7. D. E5 - F6†	

Veränderung.

Weiß.	Schwarz.
1. - -	K. G7 - G8
2. D. F6 - E6*	K. G8 - G7
3. D. E6 - E5*	K. G7 - G8
4. D. E5 - B8†*	K. G8 - G7
5. D. B8 - F8‡	

Auch K. G7 - H6 rettet ihn nicht. Denn ich setze ihn, wie oben im Spiele, in 2 Zügen mat.

91. Spiel. 6.

Spiel der Königin, um, im Verein mit dem Läufer, das Mat zu bewirken.

Stellung.

W. K. G1 — D. G4 — T. E1 — L. D4 — B. F2; G2; H6.
S. K. G8 — D. B5 — T. F8 — B. B6; C5; G6; H7.

Weiß.	Schwarz.
1. D. G4 - E6*	T. F8 - F7
2. D. E6 - C8*	T. F7 - F8
3. D. C8 - G7	T. F8 - F7
4. D. C7 - B8*	T. F7 - F8
5. D. B8 - E5	D. B5 - D7
6. D. E5 - H8*	K. G8 - F7
7. D. H8 - G7‡	

92. Spiel. 6.

Der feindliche König wird mit Gewalt hervorgezogen.

Stellung.

W. K. H1 — T. C3 — L. B3 — Lr. F4 — B. A2; B2; C7; H2; H6.
S. K. A7 — D. H3 — S. G4 — L. F2 — B. E3; F3.

Weiß.	Schwarz.
1. C7 - C8 S.*	K. A7 - A6

2. L. B3 - C4* K. [A6 - B7]
Oder K. A6 - A5. Siehe Veränderung.
3. L. C4 - D5* K. B7 - A6
4. T. C3 - C6* K. A6 - A5
5. Lr. F4 - C7* K. A5 - B5
6. S. C8 - A7* K. B5 - B4

Auch auf A4 rettet er sich nicht mehr. Denn ich ziehe L. D5-B3*, und dann, wenn er den König auf B4 gerückt hat, T. C6 - C4‡.

7. A2 - A3* K. B4 - A4
8. T. C6 - A6‡

Veränderung.

Weiß.	Schwarz.
2. - -	K. A6 - A5
3. Lr. F4 - C7*	K. A5 - A4

Zieht er ihn auf B4, so ist er noch früher mat. Denn ich ziehe alsdann Lr. C7 - D6*, und, wenn er den König auf A4 gerettet hat, sogleich T. C3 - A3‡.

4.	L. C4 - B3*	K. A4 - B5
5.	S. C8 - D6*	K. B5 - A6
6.	L. B3 - C4*	K. A6 - A7
7.	T. C3 - A3‡	

93. Spiel.

Aufopferung der Königin, um ein erstic̈htes Mat zu geben.

Stellung.

W. K. G1 — D. D5 — S. F7.
S. K. G8 — D. A4 — T. A8 — Tr. B8 — B. G7; H7.

Weiß.	Schwarz.
1. S. F7 - H6*	K. G8 - H8
2. D. D5 - G8*	Tr. B8 - G8†
3. S. H6 - F7‡	

*94. Spiel.

Aufopferung der Königin.

Stellung.

W. K. H1 — D. A3 — T. A1 — S. A5 — Sr. B3 — L. D3 — B. B2; B5; C2; E4; F3.
S. K. B8 — D. G3 — T. A8 — Tr. C8 — S. F4 — B. B6; E6; G5; H4.

Weiß.	Schwarz.
1. S. A5 - C6*	K. [B8 - C7]

Er kann auch entweder den König auf B7 ziehn, oder mit Tr. C8 - C6† schlagen. Aber Beydes rettet ihn nicht. Siehe I. und II. Veränderung.

2.	D. A3 - A7*	T. A8 - A7†
3.	T. A1 - A7†*	K. C7 - D6
4.	E4 - E5*	K. D6 - D5
5.	C2 - C4‡	

I. Veränderung.

Weiß.	Schwarz.
1. - -	K. B8 - B7
2. D. A3 - A7*	T. A8 - A7†
3. T. A1 - A7‡	

II. Veränderung.

Weiß.	Schwarz.
1. - -	Tr. C8 - C6†
2. D. A3 - A8†*	K. B8 - C7
3. T. A1 - A7*	K. C7 - D6
4. D. A8 - D8*	K. D6 - E5
5. D. D8 - D4‡	

*95. Spiel. 20.

Aufopferung eines Thurms.

Stellung.

W. K. A1 — D. F4 — Tr. H1 — S. E4 — B. A2.

S. K. H8 — D. C2 — T. E2 — Tr. G7 — B. C4; H7.

Weiß.	Schwarz.
1. D. F4 - B8*	Tr. G7 - G8
2. D. B8 - E5*	Tr. G8 - G7
3. Tr. H1 - H7†*	K. H8 - H7†
4. D. E5 - H5*	K. H7 - G8
5. D. H5 - E8*	K. G8 - H7
6. S. E4 - F6*	K. H7 - H6
7. D. E8 - H5‡	

96. Spiel. 20.

Aufopferung der Königin und eines Springers.

Stellung.

W. K. A1 — D. B2 — S. E5 — Sr. G4 — L. C5 — B. A2.

S. K. H8 — D. C8 — S. F8 — Lr. E6 — L. G7 — B. F7; G6; H7.

Weiß.	Schwarz.
1. S. E5 - F7†*	Lr. [E6 - F7†]

Oder K. H8 - G8. Siehe Veränderung.

2. D. B2 - G7†*	K. H8 - G7†
3. L. C5 - D4*	K. G7 - G8.
4. Sr. G4 - H6‡	

Veränderung.

Weiß.	Schwarz.
1. - -	K. H8 - G8
2. Sr. G4 - H6*	L. G7 - H6†
3. S. F7 - H6†‡.	

97. Spiel. 20.

Aufopferung der Königin.

Stellung.

W. K. B2 — D. C1 — T. H6 — S. B6 — B. B3.

S. K. B4 — D. F8 — T. D8 — B. A6; C5; D6.

Weiß.	Schwarz.
1. D. C1 - C4*	K. B4 - A5
2. D. C4 - C5†*	D6 - C5†
3. S. B6 - C4*	K. A5 - B5
4. T. H6 - B6‡	

98. Spiel. 20.

Aufopferung der Königin und des Thurms.

Stellung.

W. K. A1 — D. H1 — T. F6 — S. G4 — L. B2 — B. A3.
S. K. G8 — D. D3 — S. G6 — L. C3 — B. B4; E5; H7.

Weiß.	Schwarz.
1. D. H1 - A8*	K. G8 - G7
2. D. A8 - B7*	K. G7 - G8
3. D. B7 - C8*	K. G8 - G7
4. D. C8 - C7*	K. G7 - H8
5. T. F6 - F8*	S. G6 - F8†
6. D. C7 - E5†*	L. C3 - E5†
7. L. B2 - E5†*	K. H8 - G8
8. S. G4 - H6‡.	

99. Spiel. 20.

Aufopferung eines Thurms.

Stellung.

W. K. F7 — D. G4 — T. C2.

S. K. H8 — T. A8 — Lr. E3 — L. F5 — B. C5; G7.

Weiß.	Schwarz.
1. T. C2 - H2†	L. [F5 - H7]
Oder Lr. E3 - H6. Siehe Veränderung.	
2. T. H2 - H7†*	K. H8 - H7†
3. D. C4 - H4*	Lr. E3 - H6
4. D. H4 - E4*	K. H7 - H8
5. D. E4 - A8†*	K. H8 - H7
6. D. A8 - G8‡.	

Veränderung.

Weiß.	Schwarz.
1. - -	Lr. E3 - H6
2. T. H2 - H6†*	G7 - H6†
3. D. C4 - C3*	K. H8 - H7
4. D. C3 = G7‡.	

100. Spiel. 20.

Aufopferung der Königin und des Thurms.

Stellung.

W. K. G2 — D. G1 — T. E6 — S. F4 — L. D5 — B. G5.
S. K. H8 — D. D7 — T. G7 — L. G6 — B. C6; H7.

Weiß.	Schwarz.
1. S. F4 - G6†*	T. [G7 - G6†]
Oder H7 - G6†. Siehe Veränderung.	

2. D. G1 - A1* T. G6 - G7
3. D. A1 - A8* T. G7 - G8
4. D. A8 - G8†* K. H8 - G8†
5. T. E6 - E8* K. G8 - G7
6. T. E8 - G8‡.

Veränderung.

Weiß.	Schwarz.
1. – –	H7 - G6†
2. D. G1 - H2*	T. G7 - H7
3. D. H2 - B8*	K. H8 - G7
4. T. E6 - E7*	D. D7 - E7†
5. D. B8 - G8‡.	

---

101. Spiel. 10.

Aufopferung eines Thurms.

Stellung.

W. K. F1 — T. A2 — S. E5.
S. K. H1 — L. F4 — B. H3.

Weiß.	Schwarz.
1. S. E5 - G4	L. F4 - D6
2. T. A2 - H2*	L. D6 - H2†
3. S. G4 - F2‡	

---

*102. Spiel. 7.

Aufopferung eines Thurms und Springers.

Stellung.

W. K. F8 — T. D1 — Tr. F1 — S. F3 — B. E4.
S. K. E6 — D. A4 — T. B7 — Tr. G6 — S. C6 — Sr. H6 — B. A6; B6; E5.

Weiß.	Schwarz.
1. S. F3 - G5*	Tr. G6 - G5†
2. Tr. F1 - F6*	K. E6 - F6†
3. T. D1 - D6‡.	

---

103. Spiel. 8.

Ein schönes, ersticktes Mat durch Aufopferung der Königin.

(Vergl. Spiel 93.)

Stellung.

W. K. E1 — D. E2 — S. E6.
S. K. B8 — D. G4 — T. E8 — Tr. G8 — B. A7; B7.

Weiß.	Schwarz.
1. D. E2 - E5*	K. B8 - A8
2. S. E6 - C7*	K. A8 - B8
3. S. C7 - E8†*	
Kürzer:	
3. S. C7 - A6*	K. B8 - A8
4. D. E5 - B8*	T. E8 - B8†
5. S. A6 - C7‡	
	K. B8 - A8
4. S. E8 - C7*	K. A8 - B8
5. S. C7 - A6*	K. B8 - A8
6. D. E5 - B8*	Tr. G8 - B8†
7. S. A6 - C7‡	

*104. Spiel. 12.

Ein Mat, das den Stammaschen Spielen den Vorzug streitig macht.

Stellung.

W. K. A1 — D. F3 — S. E4 — L. G3 — B. A2.
S. K. C8 — T. B8 — S. B4 — L. A7 — B. C7; D7; F7.

Weiß.	Schwarz.
1. D. F3 - C3	

Um theils den Zug S. B4 - C2‡ zu verhüten, theils den Bauer C7 anzugreifen.

	L. A7 - D4

Hierdurch deckt er nicht nur das Feld C7, sondern thut auch einen unausweichlichscheinenden Angriff, welchen aber die folgenden Meisterzüge des W. aufheben.

2. S. E4 - D6*	K. C8 - D8
3. L. G3 - H4*	F7 - F6
4. L. H4 - F6†*	L. D4 - F6†
5. D. C3 - F6†‡	

105. Spiel. 8.

Wirksamkeit der beyden Springer in der Vereinigung mit der Königin, welche aufgeopfert wird.

Stellung.

W. K. H2 — D. H5 — S. D5 — Sr. G5 — B. G2.
S. K. G8 — T. D8 — L. B3 — B. A3; C3; F7; G7; H6.

Weiß.	Schwarz.
1. D. H5 - F7†*	K. G8 - H8
2. S. D5 - F6	A3 - A2

Schlägt er entweder die Königin mit L. B3 - F7†, so ziehe ich sogleich Sr. G5 - F7†‡; — oder den Springer F6, so ist er durch D. F7 - H7; — oder endlich den Springer G5, so ist er durch D. F7 - H5 ebenfalls mat.

3. D. F7 - G6	

Um das Mat vorzubereiten.

	L. B3 - G8
4. D. G6 - H7*	L. G8 - H7†
5. Sr. G5 - F7‡	

106. Spiel. 8.

Aufopferung der Königin.

Stellung.

W. K. H1 — D. G6 — T. B1 — L. A4 — B. C5; F2.
S. K. A8 — D. F8 — T. C8 — S. F3 — B. A7; B7; C7; H6.

Weiß.	Schwarz.
1. D. G6 - A6	T. C8 - B8

Denn zieht er statt dessen entweder B7 - A6†, so ziehe ich sogleich L. A4 - C6‡; — oder B7 - B6, so ziehe ich L. A4 - C6* und dann D. A6 - B7‡; — oder

endlich B7 - B5, so ziehe ich D. A6 - C6* und hernach T. B1 - B5†‡.

2. L. A4 - C6 D. F8 - C8

Um theils der Gefahr zu entgehen, theils mit D. C8 - H3‡ zu drohen.

3. D. A6 - A7†* K. A8 - A7†

4. T. B1 - A1‡

---

107. Spiel. 8.

Aufopferung der Königin und eines Thurms.

Stellung.

W. K. A1 — D. D2 — T. B1 — Tr. D1 — L. F6 — B. A2; B2.

S. K. G8 — D. C5 — T. A8 — Tr. E8 — B. A7; F7; G6; H7.

Weiß.	Schwarz.
1. D. D2 - H6	D. C5 - F8
2. D. H6 - H7†*	K. G8 - H7†
3. Tr. D1 - H1*	D. F8 - H6
4. Tr. H1 - H6†*	K. H7 - H6†

Auch wenn er ihn zurückzieht, ist er durch Tr. H6 - H8 mat.

5. T. B1 - H1‡

---

*108. Spiel. 20.

Aufopferung der Königin und eines Springers, um nicht nur der drohenden Gefahr zu entgehn, sondern selbst mat zu setzen.

Stellung.

W. K. A1 — D. F4 — T. F1 — Sr. E6 — S. F6 — B. A2; B2.

S. K. A8 — D. B4 — T. C8 — Tr. F8 — S. C4 — B. A7; B7; C5.

Weiß.	Schwarz.
1. D. F4 - B8*	K. A8 - B8†
2. S. F6 - D7*	K. B8 - A8
3. Sr. E6 - C7*	T. C8 - C7†
4. T. F1 - F8†*	T. C7 - C8
5. T. F8 - C8†‡	

---

109. Spiel. 20.

Stellung.

W. K. A4 — D. C4 — S. C8 — L. D7.

S. K. B7 — D. E5 — T. H7 — B. A7; B6; C7.

Weiß.	Schwarz.
1. S. C8 - D6*	K. [B7 - B8]

Schlägt er hier mit C7 - D6†, so ist er gleich durch D. C4 - C8 mat.

Oder zieht er D. E5 - D6, so siehe I. Veränderung.

2. D. C4 - G8* D. E5 - E3
3. D. G8 - E3††

I. Veränderung.

Weiß.	Schwarz.
1. - -	D. E5 - D6†
2. D. C4 - E4*	K. [B7 - A6]

Oder K. B7 - B8. Siehe II. Veränderung.

3. L. D7 - B5‡

II. Veränderung. (1.)

Weiß.	Schwarz.
2. - -	K. B7 - B8
3. D. E4 - E8*	K. B8 - B7
4. D. E8 - C8‡	

---

*110. Spiel. (23.)

Aufopferung eines Thurms.

Stellung.

W. K. F1 — T. D1 — Tr. E7 — S. B4 — Sr. E5 — B. B5; C4; F2; G3.

S. K. B8 — T. A8 — Tr. G8 — S. E2 — L. G7 — B. B6; C7; F3; G4; H2.

Weiß.	Schwarz.
1. S. B4 - C6*	K. B8 - B7
2. Tr. E7 - C7†*	K. B7 - C7†
3. T. D1 - D7*	K. C7 - C8
4. S. C6 - E7*	K. C8 - B8
5. Sr. E5 - C6‡	

---

*111. Spiel. 28.

Aufopferung eines Thurms.

Stellung.

W. K. D6 — D. D7 — T. A1 — S. C5 — L. D5 — B. B6; G2; H3.

S. K. B8 — D. H7 — T. D8 — Tr. H8 — L. F6 — B. B7; G6; H5.

Weiß.	Schwarz.
1. T. A1 - A8*	

Ich opfere diesen Thurm auf, um in meiner gefährlichen Lage im nächsten Zuge meinen Läufer zum Schachbieten anzuwenden, und demnächst das kühne Mat mit dem Springer zu bewerkstelligen.

	K. B8 - A8†
2. L. D5 - B7†*	K. A8 - B8
3. S. C5 - A6‡	

---

*112. Spiel. 28.

Aufopferung eines Springers.

Stellung.

W. K. G1 — D. F7 — S. E8 — L. E3 — Lr. F1 — B. A4; B3; C4; D6; F4; G3.

S. K. A8 — D. H5 — T. H7 — S. G8 — L. B7 — B. A7; B6; F6; G6.

Weiß.	Schwarz.
1. S. E8 - C7*	K. A8 - B8†

2. D. F7 - E8* L. B7 - C8
3. S. C7 - A6* K. B8 - B7

In die Ecke darf er nicht gehen, oder er ist durch D. E8 - C8† sogleich mat.

4. Lr. F1 - G2* K. B7 - A6†
5. D. E8 - B5*

Eben so kann ich hier D. E8-C8†* ziehn, siehe Veränderung.

D. A5 - B5†

6. A4 - B5†* K. A6 - A5

Oder C4 - B5†*

7. L. E3 - D2‡

Veränderung.

Weiß. Schwarz.

5. D. E8 - C8†* T. H7 - B7

Wenn er statt dessen K. A6 - A5 zöge, so wäre er durch L. E3 - D2 sogleich mat.

6. D. C8 - B7†*

Oder auch Lr. G2 - B7†*.

K. A6 - A5

7. L. E3 - D2‡.

---

*113. Spiel. 28.

Mat durch Zwey Springer.

Stellung.

W. K. A1 — S. A4 — B. A2; B2; C7.
S. K. A7 — T. H4 — S. B7 — Sr. B8 — B. A6.

Weiß. Schwarz.

1. C7 - C8S.*

Es ist hier entscheidend, daß ich den zur Dame gekommenen Bauer zu einem Springer mache. Denn als Königin würde er den Zug T. H4 - H1* nicht hindern, und das Decken des Schachs mit der neuen Königin das Mat nicht abwenden können. — Dies ist ein Belag zu dem, was im 1. Theil, Seite 55. §. 1. gesagt ist.

K. A7 - A8

2. S. A4 - B6‡

---

114. Spiel. 28.

Aufopferung eines Springers, um durch einen maskirten Angriff zu siegen.

Stellung.

W. K. G1 — T. H2 — S. G5 — Sr. H4 — L. B3 — B. A2; C3.
S. K. H3 — T. A8 — S. C6 — Sr. E5 — L. G4 — B. A7; B7; C7; F5; G7; H7.

Weiß. Schwarz.

1. Sr. H4 - G6*

Diese Aufopferung demaskirt meinen Thurm, der nun im nächsten Zuge schon das Mat gibt. S. mehrere Beyspiele von Angriffen dieser Art im ersten Theile S. 69. §. 10.

Sr. E5 - G6†

2. T. H2 - H7‡

---

*115. Spiel. 2.

Aufopferung der Königin und eines Springers, um den feindlichen König aus seiner Bedeckung hervorzuziehen.

Stellung.

W. K. F1 — D. E6 — T. A6 — S. A4 — Sr. B3 — Lr. D1 — B. D4; E5; F4; G2; H3.

S. K. D8 — D. E3 — T. C8 — Tr. E8 — S. F7 — L. A8 — Lr. C7 — B. C5; D6; E7; F5; G3; H4.

Weiß.	Schwarz.
1. D. E6 - D7*	

In der Gefahr, worin ich bey dieser Stellung schwebe, bleibt mir nichts übrig, als diese Aufopferung, um meinen Springern und demnächst meinem Läufer zum Angriffe Platz zu machen.

	K. D8 - D7†
2. Sr. B3 - C5†*	

Auch könnte ich S. A4 - C5†* ziehn; denn durch beyde Züge wird der König von E6 abgehalten, wo sich meine Springer gegenseitig decken und ersetzen können.

	[D6 - C5†]

Oder K. D7 - D8. Siehe Veränderung.

3. S. A4 - C5†*	K. D7 - D8
4. S. C5 - E6*	K. D8 - D7
5. Lr. D1 - A4*	L. A8 - C6
6. Lr. A4 - C6†*	K. D7 - E6†
7. D4 - D5‡	

Veränderung.

Weiß.	Schwarz.
2. - -	K. D7 - D8
3. Sr. C5 - E6*	K. D8 - D7
4. S. A4 - C5*	D6 - C5†
5. Lr. D1 - A4*	L. A8 - C6
6. Lr. A4 - C6†*	K. D7 - E6†
7. D4 - D5‡	

*116. Spiel. 2.

Aufopferung des Thurms, um der nahen Gefahr zu entgehen, — und der Königin und des Springers, um das Mat zu erzwingen.

Stellung.

W. K. G1 — D. B3 — T. C1 — Tr. C4 — S. C6 — Sr. E5 — B. A3; B4; E3; F3.

S. K. H8 — D. H3 — T. A8 — Tr. F8 — S. B8 — Sr. F2 — B. A5; B6; F6; G3; G7; H7.

Weiß.	Schwarz.
1. Tr. C4 - H4	

Um nicht allein der gegenwärtigen Gefahr zu entgehen, sondern auch meiner Königin zum Angriffe Platz zu machen.

D. [H3 - H4†]

Wenn er statt dessen D. H3 - C8 zöge, so wäre er sogleich durch Sr. E5 - G6 mat. Zieht er aber statt dessen D. H3 - F5, so siehe I. Veränderung.

(Eine bessere Vertheidigung, als hier Stamma angibt, wäre, wenn er anstatt obiger Züge mit F6-E5† schlüge. Ich würde dann freylich mit Tr. H4 - H3† seine Königin rauben, aber Er durch Sr. F2-H3†* dafür zwey Officiers erhalten, und fürs erste den heftigsten Angriff abwenden. Am Ende würde ich freylich doch durch das Uebergewicht der Königin bey einem vorsichtigen Spiele siegen.)

2. D. B3 - G8*	K. H8 - G8†	

Schlüge er meine Königin mit Tr. F8 - G8†, so gäbe ich ihm auch durch den folgenden Zug Sr. E5-F7 ein erstic̈ktes Mat.

3. S. C6 - E7*	K. G8 - H8	
4. Sr. E5 - F7*	Tr. F8 - F7†	
5. T. C1 - C8* u. s. w.		

Stamma kündigt schon bey diesem Zuge, das Mat an. Allein der S. kann nach Tr. F7 - F8 ziehen, wiewohl es auch der lezte ist; denn ich ziehe doch sogleich T. C8 - F8†‡.

I. Veränderung.

Weiß.	Schwarz.
1. - -	D. H3 - F5
2. E3 - E4	D. [F5 - G5]

Oder Sr. F2 - H3*. Siehe II. Veränderung.

3. D. B3 - G8*	K. H8 - G8†	
4. S. C6 - E7*		

u. s. w. wie im obigen Spiele.

II. Veränderung. (I.)

Weiß.	Schwarz.
2. - -	Sr. F2 - H3*
3. K. G1 - G2	Sr. H3 - F4*
4. Tr. H4 - F4†	D. F5 - F4†

Wenn der S., anstatt zu schlagen, D. F5 - C8 zöge, so wäre die Folge:

4. - -		D. F5 - C8
5. Sr. E5 - G6*		H7 - G6†
6. Tr. F4 - H4‡		

5. D. B3 - G8* u. s. w.

---

*117. Spiel. 2.

Aufopferung der Königin, um den feindlichen König zu entblößen.

Stellung.

W. K. G1 — D. E3 — T. D1 — S. D5 — L. D2 — B. B5; C4; F2; G3.

S. K. A8 — D. H3 — T. C8 — Tr. H7 — S. G4 — L. F5 — B. A7; B7; E4; F7; G6.

Weiß.	Schwarz.
1. D. E3 - A7†*	
	K. A8 - A7†
2. T. D1 - A1*	

Dieses Spiel ist von dem W. noch kürzer zu beendigen, wenn die Wichtigkeit des Bauers B5 und des Springers besser beachtet und anders gezogen wird, wie folgende Ausführung zeigt:

2.	B5 - B6*	K. A7 - B8

Zieht er ihn auf A6, so ist er sogleich durch T. D1 - A1 mat; — oder auf A8, so siehe Veränd.

3. L. D2 - F4*		S. G4 - E5

Ginge der König, anstatt sich durch die Aufopferungen noch etwas hinzuhalten, hier, oder in einem der folgenden Züge, auf A8, so wäre er gleichfalls durch den Zug mit dem Thurm sogleich mat.

4. L. F4 - E5†*		T. C8 - C7
5. L. E5 - C7†*		K. B8 - C8
6. S. D5 - E7‡		

Veränderung.

2.	- -	K. A7 - A8
3. T. D1 - A1*		K. A8 - B8
4. L. D2 - F4†*		S. G4 - E5
5. L. F4 - E5†*		T. C8 - C7
6.	B6 - C7†*	K. B8 - C8
7. S. D5 - E7‡		

		K. A7 - B8
3. L. D2 - F4*		T. C8 - C7
4. L. F4 - C7†*		K. B8 - C8
5. T. A1 - A8*		K. C8 - D7
6. T. A8 - D8*		K. D7 - E6
7. T. D8 - E8*		

Zöge ich T. D8 - D6*, so hätte der König Gelegenheit, über E5 und E4 meinem Angriffe zu entgehen.

		K. E6 - D7
8. T. E8 - E7*		K. D7 - C8
9. S. D5 - B6‡		

*118. Spiel. 2.

Aufopferung der Königin.

Stellung.

W. K. H1 — D. G2 — T. F1 — S. B4 — B. A5; B5; G4; H2.

S. K. B8 — D. H3 — S. D6 — Sr. H4 — L. B7 — B. A7; B6; C7; G6; H7.

Weiß.	Schwarz.
1. T. F1 - F8*	S. D6 - C8

Denn er darf das Schach nicht mit dem Läufer decken, weil er sonst seine Königin einbüßen würde.

2. D. G2 - B7†*	

Diese von Stamma vorgeschriebene Aufopferung der Königin ist nicht einmal nothwendig, um dem W. das Spiel gewonnen zu machen. Denn er kann folgendergestalt ziehen:

2. S. B4 - A6*	L. B7 - A6†

Wenn er statt dessen mit seinem Könige auf A8 ausweicht, so ist er schon im dritten Zuge durch T. F8 - C8† ohne Aufopferung der Königin mat geworden.

3. D. G2 - H3†	L. A6 - B7*
4. K. H1 - G1	

Der W. gewinnt nun leicht.

	K. B8 - B7†
3. A5 - A6*	K. B7 - B8
4. S. B4 - C6*	K. B8 - A8
5. T. F8 - C8†‡.	

*119. Spiel. 2.

Aufopferung Eines Thurms, um mit dem Andern den feindlichen Thurm zu rauben, und dadurch zu gewinnen.

Stellung.

W. K. D8 — T. A7 — Tr. C5.
S. K. D6 — T. H4.

Weiß.	Schwarz.
1. Tr. C5 - H5	T. H4 - H5†

Auch mit T. H4 - C4 würde er verlieren. Denn ich würde sogleich T. A7 - A6* ziehn, und wenn er seinen König mit T. C4-C6 deckte, so würde ich durch T. H5 - H6 von neuem Schach bieten und auch den feindlichen Thurm und bald das Mat erobern.

2. T. A7 - A6*	K. D6 - E5

Oder wohin er will.

3. T. A6 - A5*	K. E5 - E4
4. T. A5 - H5†	

120. Spiel. 2.

Aufopferung eines Thurms und Springers. — Beyspiel eines sehr einfachen, aber sehr feinen, Spiels.

Stellung.

W. K. F7 — T. D1 — Tr. F1 — S. F2 — B. G3.
S. K. E5 — T. A6 — Tr. G6 — S. H7 — B. D6; E4.

Weiß.	Schwarz.
1. S. F2 - G4*	Tr. G6 - G4†
2. Tr. F1 - F5*	K. E5 - F5†
3. T. D1 - D5‡	

Eine von dieser Stammaschen Stellung sehr verschiedene würde sich auf eine ähnliche Art ausführen lassen. Siehe oben 102. Spiel.

*121. Spiel. 2.

Ein erstelltes Mat durch Aufopferung der Königin.

Stellung.

W. K. G1 — D. F4 — T. E1 — S. B5 — B. F2; G3.
S. K. A8 — D. H3 — T. D7 — S. B6 — L. F6 — B. A7; B7; F3; G4.

Weiß.	Schwarz.
1. T. E1 - E8*	L. F6 - D8
2. T. E8 - D8†*	T. D7 - D8†
3. S. B5 - C7*	K. A8 - B8
4. S. C7 - A6*	K. B8 - A8
5. D. F4 - B8*	T. D8 - B8†
6. S. A6 - C7‡	

*122. Spiel. 2.

Aufopferung der Königin und Wirksamkeit des Springers.

Stellung.

W. K. B1 — D. F4 — T. A7 — Tr. D1 — S. D4 — L. A4 — B. A2; B3; C4; F5; G3.
S. K. D8 — D. C3 — T. C8 — Tr. H2 — S. D7 — Sr. G8 — L. F6 — B. A3; B4; C7; E7; G7.

Offenbar ist diese von Stamma angegebene Stellung unstatthaft, weil der Läufer des S. nicht auf F6 stehen kann, sobald die Bauern E7 und G7 noch ihre erste Stellung haben. Indessen findet die Auflösung des Stamma Statt, wenn man den Läufer auf F8 stellt und auf F6 noch einen schwarzen Bauer hinzuthut.

Weiß.	Schwarz.
1. D. F4 - C7†*	T. C8 - C7†

Wenn er statt dessen mit dem König ausweicht, so ist er schon im 4. Zuge mat.

1.	- -	K. D8 - E8
2.	L. A4 - D7†*	K. E8 - F7
3.	L. D7 - E6*	K. F7 - F8
4.	D. C7 - C8†‡	

Die Beyden lezten Züge könnten auch in umgekehrter Ordnung erfolgen.

2.	T. A7 - A8*	T. [C7 - C8]

Oder S. D7 - B8. Siehe Veränderung.

3. S. D4 - E6* K. D8 - E8
4. T. A8 - C8†*

Um einen Zug später würde ich das Mat durch L. A4 - D7* erzwingen:

4. L. A4 - D7†* K. E8 - F7
5. S. E6 - D8* T. C8 - D8†
6. L. D7 - E6* K. F7 - E8
7. T. A8 - D8†‡

K. E8 - F7
5. T. C8 - F8†* S. D7 - F8†
6. S. E6 - D8‡

Veränderung.

Weiß.	Schwarz.
2. -	-
	S. D7 - B8
3. T. A8 - B8†*	T. C7 - C8
4. S. D4 - E6‡	

Bey der oben angegebenen verbesserten Stellung hat der W. nicht einmal nöthig, seine Königin aufzuopfern, um das Mat zu bewerkstelligen. Denn

Weiß.	Schwarz.
1. S. D4 - E6*	K. D8 - E8
2. L. A4 - D7†*	K. E8 - F7
3. S. E6 - D8*	T. C8 - D8†
4. L. D7 - E6*	K. F7 - E8
5. Tr. D1 - D8†*	K. E8 - D8†
6. T. A7 - A8‡	

---

*123. Spiel. 2.

Aufopferung der Königin, um den feindlichen König zu entblößen und mat zu setzen.

Stellung.

W. K. G1 — D. E3 — T. C3 — Tr. E1 — S. D5 — L. C2 — B. B5; F2; G3.

S. K. B8 — D. H3 — T. C8 — Tr. H8 — S. F6 — L. F8 — B. A7; B7; D6; E7; F3; G4.

Weiß.	Schwarz.
1. D. E3 - A7†*	

Nach obiger Stellung läßt sich das Mat ohne Aufopferung der Königin in noch wenigern Zügen erzwingen:

1. T. C3 - C8†* K. B8 - C8†
2. D. E3 - C3* K. [C8 - D8]

Oder K. C8 - B8.

3. D. C3 - C7* K. D8 - E8
4. Lr. C2 - G6‡

---

2. - - K. C8 - B8
3. D. C3 - C7* K. B8 - A8
4. D. C7 - C8‡

K. B8 - A7†
2. Tr. E1 - A1* K. A7 - B8
3. Tr. A1 - A8* K. B8 - A8†
4. T. C3 - C8†* K. A8 - A7
5. B5 - B6* K. A7 - A6
6. L. C2 - D3* K. A6 - A5
7. T. C8 - A8‡

---

*124. Spiel. 2.

Aufopferung eines Läufers.

Stellung.

W. K. G1 — T. C7 — S. D5 — L. A6 — B. C6; F2; G3.
S. K. A8 — T. B8 — Tr. H5 — L. F3 — B. A7; B5; E2.

Weiß.	Schwarz.
1. L. A6 - B7*	T. B8 - B7†
2. T. C7 - C8*	T. B7 - B8
3. S. D5 - C7‡	

*125. Spiel. 2.

Aufopferung eines Thurms, um den feindlichen König zu entblößen.

Stellung.

W. K. E1 — T. A8 — Tr. B1 — S. C4 — L. A4 — B. D5; F4.
S. K. C7 — T. G2 — Tr. H2 — S. G3 — L. D8 — B. B7; C5; D6; F3.

Wenn in der hier angegebenen Stellung der Bauer B7 fehlte, so wäre der S. schon im 2. Zuge mat. Denn ich zöge T. A8 - A7*, und, wenn er den König auf C8 gerückt hätte, setzte ihn mit L. A4 - D7, oder mit S. C4 - D6†, mat.

Weiß.	Schwarz.
1. Tr. B1 - B7†*	K. C7 - B7†
2. L. A4 - C6*	K. B7 - C7
3. T. A8 - A7*	K. [C7 - B8]

Oder K. C7 - C8. Siehe Veränderung.

4. T. A7 - B7*	K. B8 - A8

Zieht er K. B8 - C8, so ist er durch S. C4 - D6 mat.

5. T. B7 - D7*	K. A8 - B8
6. T. D7 - D8†*	K. B8 - C7

Zieht er ihn auf A7, so ziehe ich T. D8 - A8‡.

7. T. D8 - D7*	K. C7 - B8

— Wenn er nach C8 ausweicht, so biete ich durch S. C4 - B6 Schach, und, nachdem er den König auf B8 gerückt hat, mit T. D7 - B7 mat.

8. T. D7 - B7*	K. B8 - C8

Zieht er K. B8 - A8, so ziehe ich S. C4 - B6‡

9. S. C4 - D6†*

Denn man muß immer so Schach bieten, daß man den feindlichen König auf demjenigen Felde festhält, wo er mat werden soll. Hätte ich daher statt dessen S. C4 - B6* gezogen, so wäre sein König ausgewichen und nicht mat geworden.

K. C8 - D8

10. T. B7 - D7‡

Veränderung.

Weiß.	Schwarz.
3. - -	K. C7 - C8
4. S. C4 - D6†*	K. C8 - B8
5. T. A7 - B7*	K. B8 - A8
6. T. B7 - B6*	K. A8 - A7
7. S. D6 - C8‡	

126. Spiel. 2.

Aufopferung der Königin. — Art, den feindlichen König aus seiner Verschanzung den Steinen des Angreifers entgegen zu ziehen.

Stellung.

W. K. B1 — D. D3 — T. E7 — S. D5 — L. F3 — B. B3; C3.

S. K. B8 — D. F2 — T. A8 — Tr. G3 — S. F8 — L. H4 — B. A7; B6; C7; D7.

Weiß.	Schwarz.
1. T. E7 - E8*	K. B8 - B7
2. D. D3 - A6*	K. [B7 - A6]

Oder K. B7 - C6. Siehe Veränderung.

3. S. D5 - C7†*	K. A6 - A5
4. B3 - B4*	K. A5 - A4
5. L. F3 - D1*	K. A4 - A3
6. S. C7 - B5‡	

Veränderung.

Weiß.	Schwarz.
2. - -	K. B7 - C6
3. S. D5 - B4*	K. C6 - D6

Weicht er auch C5 aus, so ziehe ich D. A6 - C4*, und, wenn er auf D6 geflohen ist, gebe mit D. C4 - D5 Mat.

4. D. A6 - D3*	K. D6 - C5
5. D. D3 - D5‡	

Oder auch S. B4 - A6‡.

Anm. Dieses Spiel ist Stamma's nicht würdig. Denn wenn der S. im 1. Zuge das Schach durch L. H4 - D8 bedeckt, so kann wenigstens die Veränderung nicht mehr gelten, weil der Thurm von der Linie E gewichen ist. — Die wesentlichste Verbesserung desselben wäre, wenn der Läufer des S., anstatt auf H4, lieber auf H6, gestellt würde.

*127. Spiel. 2.

Aufopferung eines Thurms.

Stellung.

W. K. F1 — T. B1 — Tr. G7 — S. A4 — L. A3 — B. F2; G3.

S. K. C8 — T. E2 — Tr. E8 — S. E5 — L. G4 — B. D6; F3; H2.

Weiß.	Schwarz.
1. T. B1 - B8*	

Wenn ich mit T. B1 - C1, oder mit S. A4 - B6, Schach böte, so würde der S. nur dann mat werden, wenn er auf B8 ginge; zöge er aber den König auf D8, so hätte aller Angriff ein Ende.

	K. C8 - B8†
2. L. A3 - D6†*	K. B8 - C8

Zieht er den König auf A8, so ist er sogleich durch S. A4 - B6 mat.

3. S. A4 - B6*	K. C8 - D8
4. L. D6 - C7‡.	

*128. Spiel. 2.

Aufopferung einer Königin. — Wirkung eines Springers, der dem feindlichen Könige zwey Zufluchtsörter abschneidet, unterdeß dessen eigene Steine ihm den Weg versperren.

Stellung.

W. K. F1 — D. B4 — T. D7 — S. B5 — B. C4; D5; F2; G3.

S. K. B8 — D. F3 — T. A8 — S. B3 — Sr. C7 — L. G4 — B. A7; B6; F5; H2.

Weiß.	Schwarz.
1. T. D7 - D8*	K. B8 - B7
2. S. B5 - D6*	K. B7 - A6
3. D. B4 - A4*	

Hier steht die Königin wirksamer, als auf A3. Denn beym Schachgeben mit der Königin muß man sie dem feindlichen Könige so nahe als möglich zu bringen suchen.

	S. B3 - A5
4. D. A4 - B5*	

Um mat zu setzen, muß man überrechnen, wie viele Zufluchtsörter man dem feindlichen Könige durch Aufopferung der Thürme ꝛc. abschneidet, und wie viele Felder ihm durch seine eigene Steine versperrt werden. Aus dieser Uebersicht läßt sich beurtheilen, ob man mit seinen übrigbleibenden Steinen den Gegner mat zu setzen vermöge, oder nicht.

	Sr. C7 - B5†;
5. C4 - B5†‡.	

129. Spiel. 2.

Merkwürdiger Sieg eines einzelnen Thurms gegen einen Springer.

Stellung.

W. K. D5 — T. E4.

S. K. B1 — B. A3.

Weiß.	Schwarz.
1. K. D5 - C4	A3 - A2
2. K. C4 - B3	A2 - A1 S.*

Denn wenn er aus diesem zur

Dame gelangten Bauer eine Königin machte, so wäre er durch T. E4 – E1 sogleich mat. Er kann diesem Mat dadurch noch entgehen, daß er den Bauer zum Springer macht, und zugleich Schach bietet, folglich meinen König zum Weichen bringt.

3. K. B3 - C3 S. A1 - C2

Er könnte hier auch mit dem König ausweichen:

3. - - K. B1 - A2
4. T. E4 - B4 K. A2 - A3
5. T. B4 - B6

Oder:

5. T. B4 - B2 K. A3 - A4
6. T. B2 - A2* u. s. w.

K. A3 - A2
6. T. B6 - B5 u. s. w.

4. T. E4 - E2 S. C2 - A3

Zieht er statt dessen S. C2 - A1, so ist er noch um einen Zug früher mat. Denn alsdann folgt:

5. T. E2 - F2 K. B1 - C1
6. T. F2 - F1‡.

5. K. C3 - B3 S. A3 - C2
6. T. E2 - C2† K. B1 - A1
7. T. C2 - C1‡

---

*130. Spiel. 2.

Aufopferung der Königin und Eines Thurms, um den feindlichen König zu entblößen, und mit dem andern Thurm und Springer mat zu setzen.

Stellung.

W K. G1 — D. A4 — T. D2 — Tr. E1 — S. D5 — L. F4 — B C5; F2; G3.

S. K. B8 — D. H3 — T. C8 — Tr. H7 — S. C7 — Sr. G7 — L. F3 — B. A7; B7; F5; G4.

Weiß.	Schwarz.

1. L. F4 - C7†*

Ein unrichtig berechneter Zug wäre D. A4 - A7†*. Denn da die Folge wäre:

1. - - K. B8 - A7†
2. Tr. E1 - A1* S. C7 - A6

so hätte nun der Angriff des W. ein Ende, und er würde der Gefahr der Stellung sogleich unterliegen.

T. C8 - C7†

Nicht aber K. B8 - A8. Denn er würde sonst durch S. D5 - B6 sogleich mat.

2. D. A4 - A7†*

Um seinen König zu entblößen, und meinen Thürmen den Angriff frey zu machen.

K. B8 - A7†

Wenn der König auf C8 auswiche, so zöge ich sogleich S. D5 - B6‡.

3. Tr. E1 - A1*

Es ist besser, mit diesem, als mit dem andern Thurm D2,

Schach zu bieten, weil ich mit letzterm hernach T. D2 - D8* ziehe; dagegen aber nicht mit Tr. E1 - E8 Schach bieten kann, indem dies der feindliche Springer G7 hindert.

K. A7 - B8

4. Tr. A1 - A8*

Um mit meinem Springer Schach zu bieten.

K. B8 - A8†

5. S. D5 - B6*

Nicht aber S. D5 - C7†*. Denn nur unter der Bedingung ist das Schachmat zu bewerkstelligen, daß eben dieser Thurm nebst dem Bauer B7 dem feindlichen Könige Zufluchtsörter versperre.

K. A8 - B8

Wenn statt dessen der S. K. A8 - A7 zöge, so würde ich T. D2 - A2*, und, wenn er den König auf B8 gerettet hätte, T. A2 - A8‡ ziehn.

6. T. D2 - D8* K. B8 - A7

Um einen Zug könnte der S. das Mat aufhalten, wenn er statt obigen Zuges zöge:

6. - - T. C7 - C8
7. T. D8 - C8†* K. B8 - A7
8. T. C8 - A8‡

7. T. D8 - A8†

131. Spiel. 2.

Aufopferung eines Springers.

Stellung.

W. K. G1 — D. C2 — T. D1 — S. B4 — Sr. F2 — Lr. B1 — L. E1 — B. A4; B3; E2; F3; G4.

S. K. B8 — D. H6 — T. H8 — S. E8 — Sr. F4 — Lr. G7 — L. B7 — B. A7; B6; C7; E3; F6; G6.

Weiß. Schwarz.

1. S. B4 - C6*

Diese Auflösung des Stamma ist nicht die beste. Er hätte hier das Schach nicht auf C6, sondern auf A6, so wie auch vorher mit dem Thurm auf D8 geben lassen sollen. Man vergleiche damit Spiel 214 und 215., wovon die Auflösung von jenem ganz zu der vorliegenden paßt, und dieses eine ganz ähnliche Stellung und bessere Behandlung enthält.

L. B7 - C6†

2. T. D1 - D8* K. B8 - B7
3. D. C2 - C6†* K. B7 - C6†

Wenn er, anstatt die Königin zu nehmen, den König auf A6 zieht, so kann es ihm doch nichts helfen. Denn

3. - - K. B7 - A6
4. D. C6 - B5* K. A6 - B7

5. Lr. B1 - E4* C7 - C6
6. D. B5 - C6†* K. B7 - A6
7. D. C6 - B7‡

4. Lr. B1 - E4* K. [C6 - C5]

Oder Sr. F4 - D5. Siehe Veränderung.

5. Sr. F2 - D3*

Nur um den Springer F4 von seinem Platze zu verjagen, wo er meinen Thurm hindern würde, den feindlichen König anzugreifen.

Sr. F4 - D3†
6. T. D8 - D5* K. C5 - C6
7. T. D5 - D3†* K. C6 - C5
8. B3 - B4* K. C5 - C4
9. Lr. E4 - D5‡

Veränderung.

Weiß.	Schwarz.
4. - -	Sr. F4 - D5
5. Lr. E4 - D5†*	K. C6 - C5
6. Sr. F2 - E4*	K. C5 - D4
7. L. E1 - C3‡	

*132. Spiel. 2.

Ein ersticktes Mat.

Stellung.

W. K. G1 — D. F4 — T. A1 — S. B5 — Lr. D3 — L. G3 — B. F2.

S. K. A8 — D. H3 — T. C8 — Tr. H7 — S. F5 — L. B6 — B. A7; F3; G4.

Weiß.	Schwarz.
1. Lr. D3 - E4*	Tr. H7 - B7
2. D. F4 - B8*	T. C8 - B8†
3. T. A1 - A7†*	L. B6 - A7†
4. S. B5 - C7‡	

*133. Spiel. 2.

Umtausch mehrerer Officiere, um den feindlichen König zu entblößen und mat zu machen.

Stellung.

W. K. H1 — D. A4 — T D1 — S. C3 — Sr. F8 — L. F4 — B. A3; B2; E3; G3

S. K. A8 — D. F2 — T. A7 — Tr. C7 — S. A6 — Sr. F3 — B. A5; B6; E7; F6; G4.

Weiß.	Schwarz.
1. T D1 - D8*	S. [A6 - B8]

Oder K. A8 - B7. Siehe I. Veränderung.

2. D. A4 - C6*	T. A7 - B7

Wenn er meine Königin nimmt, so gibt mein Thurm durch das Schlagen seines Springers sogleich das Mat. Eben das erfolgt, wenn derselbe Thurm das Schach bedeckt.

3. T. D8 - B8†* K.[A8 - B8†]

Oder K. A8 - A7. Siehe II. Veränderung.

4. Sr. F8 - D7* K.[B8 - C8]

Hier könnte der König auch entweder auf A8, oder auf A7, gehn.

Erster Fall.

Geht er auf A8, so wird das Spiel remis. Denn die Folge ist:

5. Sr. D7 - B6†* K. A8 - A7

Zieht er hier auf B8, so werden die folgenden Züge seyn:

6. L. F4 - C7†* K. B8 - A7

Denn schlägt er mit T. B7 - C7†, so ziehe ich D. C6 - A8‡.

7. Sr. B6 - C8* K. A7 - A8

8. D. C6 - A6* T. B7 - A7

9. D. A6 - A7†‡

6. S. C3 - B5* K. A7 - A6

Wenn sein König auf B8 ausweicht, so gebe ich mit D. C6 - E8 mat.

7. S. B5 - C7†* T. B7 - C7†

8. D. C6 - A8* K. A6 - B6†

9. D. A8 - B8*

Jezt wird das Spiel remis, wenn der S. König immer auf den Feldern A6 und B6 bleibt. Vielleicht wird er sogar gewinnen, wenn er Gelegenheit findet, sich hinter seine Bauern zu verbergen. Eben so wird das Spiel remis, wenn er T. C7 - B7 zieht.

Zweyter Fall.

Geht er aber auf A7, so wird er auch mat. Denn die Folge ist:

5. S. C3 - B5* K. A7 - A8

Weicht er auf A6 aus, so gebe ich mit Sr. D7 - C5 mat.

6. Sr. D7 - B6†* K. A8 - B8

7. D. C8 - E8‡

5. Sr. D7 - B6†* K.[C8 - D8]

Wenn er statt dessen mit T. B7 - C7† meinen Springer schlägt, so gebe ich sogleich mit D. C6 - C7 das Mat. —

Oder zieht er den König auf B8, so ist die Folge:

6. L. F4 - C7†* K. B8 - A7

Zieht er T. B7 - C7†, so ziehe ich D. C6 - A8‡.

7. S. C3 - B5* K. A7 - A6

8. Sr. B6 - D7* T. B7 - B6

9. Sr. D7 - B8‡

6. L. F4 - C7†* T. B7 - C7†

7. D. C6 - A8* T. C7 - C8

8. D. A8 - C8†‡

I. Veränderung.

	Weiß.	Schwarz.
1.	- -	K. A8 - B7
2.	D. A4 - E4*	Tr. C7 - C6
3.	T. D8 - D7*	K. B7 - C8

Geht der König auf A8, so nimmt meine Königin seinen Thurm, und gibt im folgenden Zuge Mat. —

Oder deckt er das Schach durch S. A6 - C7, so folgt:

4. T. D7 - C7†* K. B7 - B8
5. S. F8 - D7* K. B8 - A8

Oder auch auf B7.

6. D. E4 - C6†‡

4. D. E4 - C6†* S. A6 - C7

Wenn er das Schach mit T. B7 - C7 bedeckt, so ist die Folge:

5. D. C6 - A8* S. A6 - B8
6. T. D7 - C7†* K. C8 - D8
7. D. A8 - B8†‡.

5. T. D7 - C7* T. A7 - C7†

Geht der König auf B8, oder D8, so ist er durch T. C7 - C8 ebenfalls mat.

6. D. C6 - C7†‡

II. Veränderung.

Weiß.	Schwarz.
3. - -	K. A8 - A7
4. S. C3 - B5*	K. A7 - A6

Nimmt sein König meinen Thurm, so gebe ich mit D. C6-E8 Mat.

5. T. B8 - A8*	T. B7 - A7
6. S. B5 - C7†‡	

---

*134. Spiel. 2.

Aufopferung der Königin und eines Springers.

Stellung.

W. K. G1 - D. C3 — T. A2 — Tr. A3 — S. B5 — Sr. E5 — B. B6; D2; E3; F2; G3.
S. K. B8 — D. H5 — T. G7 — Tr. H8 — S. E6 — L. C8 — B. A7; B7; D3; E4; F3; G4.

Weiß.	Schwarz.
1. Sr. E5 - D7*	T. G7 - D7†

Auch wenn er mit dem Läufer schlägt und nicht mit dem Thurme, wie Stamma will, kann er in eben so vielen Zügen mat werden:

1. - -	L. C8 - D7†
2. D. C3 - C7*	

Wenn ich aber hier mit D. C3 - E5 Schach böte, so würde ich meinen Vortheil aufgeben. Denn:

2. - -	D. H5 - E5†
3. Tr. A3 - A7*	K. B8 - C8
4. Tr. A7 - A8*	D. E5 - B8
5. S. B5 - A7*	K. C8 - D8
6. Tr. A8 - B8†*	K. D8 - E7
7. Tr. B8 - H8†	

Jezt sind beyde Spiele ziemlich gleich.

S. E6 - C7†

3. B6 - A7†*	K. B8 - C8

Wenn er hier den König auf A8 ausweichen läßt, so bekommt er ein Mat durch S. B5 - C7†.

4. A7 - A8D*	S. C7 - A8†

5. Tr. A3 - A8†‡.

2. D. C3 - E5*	D. H5 - E5†

3. Tr. A3 - A7 S. E6 - C7
4. B6 - C7†* T. D7 - C7†
5. Tr. A7 - A8‡

---

135. Spiel. 2.

Aufopferung der Königin.

Stellung.

W. K. F1 — D. E7 — T. D7 — S. B3 — L. A3 — B. A4; E2; F3; G2.

S. K. B8 — D. H4 — T. H8 — S. C7 — Sr. E8 — B. A6; B7; C6; F6; G5.

Weiß.	Schwarz.
1. T. D7 - D8*	

Das Mat läßt sich noch durch eine andere Eröffnung des Spiels gewinnen:

1. D. E7 - D8*	K. B8 - A7
2. L. A3 - C5*	B7 - B6
3. L. C5 - B6†*	K. A7 - B7

Schlägt er mit dem König den Läufer, so ist er durch D. D8 - B8 sogleich mat.

4. T. D7 - C7†*	S. E8 - C7†
5. D. D8 - C7†*	K. B7 - A8
6. D. C7 - A7‡	

K. B8 - A7

2. D. E7 - C5*

Oder L. A3 - C5*.

B7 - B6

3. D. C5 - B6†* K. A7 - B6†

4. L. A3 - C5* K. B6 - B7
5. S. B3 - A5‡

---

*136. Spiel. 2.

Aufopferung eines Thurms, um im zweyten Zuge mat zu setzen.

Stellung.

W. K. E1 — T. B1 — Tr. E7 — S. B5 — B. C4; E6.

S. K. C6 — T. D2 — Tr. H2 — L. B6 — B. C5; D6; E3.

Weiß.	Schwarz.
1. Tr. E7 - C7*	

Um ein so höchsteinfaches Mat zu bewerkstelligen, hat man nur zu berechnen, wie viele Zufluchtsörter der feindliche König noch habe.

2. S. B5 - A7‡.

---

137. Spiel. 2.

Aufopferung eines Springers.

Stellung.

W. K. D8 — S. D4 — Sr. D7 — L. C3 — B. F4.

S. K. D6 — T. F7 — S. D5 — L. C6 — B. E6; F5.

Weiß.	Schwarz.
1. S. D4 - F5†*	[E6 - F5†]

Oder T. F7 - F5†. Siehe Veränderung.

2. L. C3 - E5* K. D6 - E6
3. Sr. D7 - C5‡

Veränderung.

Weiß.	Schwarz.
1. - -	T. F7 - F5†
2. L. C3 - E5*	T. F5 - E5†
3. F4 - E5†‡	

---

*138. Spiel. 2.

Der Gegner wird von den Feldern abgeschnitten, wo er mat setzen will, und unterdessen selbst mat gesetzt.

Stellung.

W. K. F1 — T. B5 — Tr. D7 — S. B4 — B. A6; E3; F4.
S. K. A8 — T. E2 — Tr. H8 — L. F3 — B. A7; B3; E4.

Weiß.	Schwarz.
1. T. B5 - H5	

Ich stehe in augenblicklicher Gefahr und kann doch kein wirksames Schach bieten. Denn zöge ich T. B5 - B8*, so würde der S. mit dem König und nicht mit dem Thurm schlagen. Daher kann ich vor der Hand nichts besseres thun, als das Mat abzuwehren. Mit dem Thurm D7 darf ich es aber nicht thun, sonst bin ich verloren.

Tr [H8 - C8]

Oder L. F3 - H5†. Siehe Veränderung. — Schlägt er statt dessen mit dem Thurm, so ziehe ich sogleich Tr. D7 - D8‡.

2. S. B4 - C6

Zieht er nun Tr. C8 - C6†, so ziehe ich sogleich Tr. D7 - D8, oder T. H5 - H8, und er ist verloren.

Veränderung.

Weiß.	Schwarz.
1. - -	L. F3 - H5†
2. S. B4 - C6	

Der S. kann sich meines Zuges T. D7 - A7‡ nun nicht erwehren.

---

*139. Spiel. 2.

Spiel zweyer Springer.

Stellung.

W. K. G1 — T. C7 — S. B4 — Sr. C5 — B. C6.
S. K. B8 — T. D2 — S. C8 — Sr. D6 — B. A7; F3; G3.

Der Thurm des W. C7 stände natürlicher, und mit demselben Erfolge, auf H8.

Weiß.	Schwarz.
1. T. C7 - B7*	K.[B8 - A8]

Oder Sr. D6 - B7†. Siehe Veränderung.

2. T. B7 - B8*	K. A8 - B8†
3. S. B4 - A6*	K. B8 - A8
4. S. A6 - C7*	K. A8 - B8
5. Sr. C5 - A6‡	

Der W. könnte das Mat schon im vierten Zuge erzwingen, wenn er vom Anfang an anders zieht:

1. S. B4 - A6*	K. B8 - A8
2. T. C7 - C8†*	Sr. D6 - C8†
3. S. A6 - C7*	K. A8 - B8
4. Sr. C5 - A6‡	

Veränderung.

Weiß.	Schwarz.
1. - -	Sr. D6 - B7†
2. S. B4 - A6*	K. B8 - A8
3. C6 - B7†‡.	

Selbst wenn in der obigen Stammaschen Stellung des W. Thurm C7 ganz weggenommen wird, läßt sich das Mat in 3 Zügen erzwingen:

1. S. B4 - A6*	K. B8 - A8
2. S. A6 - C7*	K. A8 - B8
3. Sr. C5 - A6‡	

*140. Spiel. 2.

Aufopferung der Königin, um den feindlichen König hervorzuziehen.

Stellung.

W. K. F1 — D. E6 — T. A1 — S. D6 — Sr. F5 — L. E2 — B. A2; B2; C3; E3; G4.

S. K. C6 — D. H2 — T. H7 — S. D7 — Sr. F3 — L. C4 — Lr. C7 — B. B6; D5; E5; F6; G3.

Weiß.	Schwarz.
1. D. E6 - D5†*	

Ich bin genöthigt, mit der Aufopferung der Königin anzufangen, weil ich von meinen Springern keinen rücken darf, da sie dem feindlichen Könige den Rückzug abschneiden. Auch kann ich durch kein anderes Schach dem Zuge des S. D. H2 - G1‡ entgehen.

K.[C6 - D5†]

Schlägt er statt dessen die Königin mit dem Läufer, so ist er bald mat. Siehe Veränd.

2. L. E2 - C4†*	K. D5 - C5

Da der König auch auf C6 entweichen kann, welches Stamma nicht bemerkt hat, so würde dann die Folge seyn:

2. - -	K. D5 - C6
3. L. C4 - B5*	K. C6 - C5

Wenn hier der König auf D5

zieht, so biete ich von neuem mit E3 - E4 Schach. Der S. mag nun den König auf E6, oder auf C5, retten, so ist er im ersten Fall durch L. B5 - C4, und im zweyten durch B2 - B4 mat.

4. B2 - B4* K. C5 - D5
5. E3 - E4* K. D5 - E6
6. L. B5 - C4‡

3. B2 - B4* K. C5 - C6
4. L. C4 - B5* K. C6 - D5
5. T. A1 - D1*

Dieses Schachbieten hält als ein überflüssiger Zug das Spiel auf. Statt dessen könnte ich kürzer E3 - E4*, und hernach sogleich Lr. B5 - C4‡ ziehn.

Sr. F3 - D2*

Wenn der S. hier, um das Schach zu decken, entweder Sr. F3 - D4, oder D. H2 - D2, zieht, so darf ich keine Zeit versäumen, durch E3 - E4 das Mat zu beschleunigen.

6. T. D1 - D2†* D. H2 - D2†
7. E3 - E4* K. D5 - E6
8. L. B5 - C4* D. D2 - D5
9. L. C4 - D5†‡

Veränderung.

Weiß.	Schwarz.
1. - -	L. C4 - D5†
2. Lr. E2 - B5*	K. C6 - C5
3. B2 - B4‡	

---

*141. Spiel. 2.

Spiel zweyer Springer.

Stellung.

W. K. G2 — D. D7 — S. C3 — Sr. E7 — B. D3; F2.
S. K. B8 — D. E1 — S. F3 — L. B7 — B. A5; B6; C7; G4.

Weiß.	Schwarz.
1. D. D7 - D8*	K. B8 - A7

Wenn der S. das Schach mit seinem Läufer deckt, so ist er schon im dritten Zuge mat:

1. - - L. B7 - C8
2. D. D8 - C8†* K. B8 - A7
3. S. C3 - B5‡.

Oder Sr. E7 - C6‡.

2. S. C3 - B5* K. A7 - A6
3. S. B5 - C7†* K. A6 - A7
4. Sr. E7 - C8* L. [B7 - C8†]

Oder K. A7 - B8. Siehe Veränderung.

5. S. C7 - B5* K. A7 - B7

Da der König noch auf A6, oder B8, ziehen kann, so ergeben sich daraus folgende Veränderungen:

5. - - K. A7 - A6
6. D. D8 - C8†* K. A6 - B5†
7. D. C8 - C4‡

---

5. - - K. A7 - B8
6. D. D8 - C7* K. B8 - A8
7. D. C7 - A7‡

6. D. D8 - C7* K. B7 - A6

Wenn der König auf A8 zieht, so ziehe ich D. C7 - A7‡.

7. D. C7 - C8†* K. A6 - B5†

8. D. C8 - C4‡

Veränderung.

Weiß.	Schwarz.
4. - -	K. A7 - B8
5. S. C8 - D6*	K. B8 - A7
6. S. D6 - B5‡	

---

*142. Spiel. 2.

Aufopferung der Königin.

Stellung.

W. K. G1 — D. D5 — T. A1 — Tr. G6 — S. E3 — B. B3; C2; F2; G3.

S. K. B5 — D. H3 — T. B8 — Tr. F8 — S. D4 — L. B7 — B. A6; B4; C5; D6; E7.

Weiß.	Schwarz.
1. T. A1 - A5*	K. [B5 - A5†]

Oder K. B5 - B6. Siehe Veränderung.

2. D. D5 - C5†*	D6 - C5†
3. S. E3 - C4*	K. A5 - B5
4. Tr. G6 - B6‡	

Veränderung.

Weiß.	Schwarz.
1. - -	K. B5 - B6

2. Tr. G6 - D6†*

Kürzer sogleich D. D5 - C5†‡, aber auch der einzigrichtige Zug, weil sonst das Spiel dem S. günstig wird. S. die folgende Anm. zum 3. Zuge.

E7 - D6†

Wenn der König sich aber auf A7 zurückzieht, so ergibt sich folgende Fortsetzung:

2. - -	K. B6 - A7
3. D. D5 - C5†*	K. A7 - A8
4. Tr. D6 - A6†*	L. B7 - A6†
5. T. A5 - A6†*	K. A8 - B7
6. T. A6 - B6*	K. B7 - A7

Oder K. B7 - A8.

7. D. C5 - A5‡

3. S. E3 - C4* K. B6 - C7

Ein Beweis, daß obige Veränderung des Spiels des Stamma nicht ganz fehlerfrey ist, ergibt sich hier, indem der König auch auf A7 zurückgehn kann, und dadurch allem Angriff des W. ein Ende macht. Denn wenn ich auch nun mit T. A5 - A6† Schach biete, so ist er durch L. B7 - A6† jeder Gefahr entgangen. Wenn man indessen die Stellung des Stamma dadurch verbessert, daß der S. Bauer A6 sich auf H6 stellt: so ist alles in Ordnung, und das Spiel richtig.

4. D. D5 - D6†* K. C7 - C8
5. S. C4 - B6‡

---

*143. Spiel. 2.

Aufopferung der Königin und eines Thurms, um durch den Springer mat zu setzen.

Stellung.

W. K. G1 — D. C7 — T. A1 — Tr. D7 — S. E6 — L. C5 — B. B4; F2; G3.

S. K. A8 — D. H5 — Tr. H8 — S. C8 — Sr. D8 — L. B7 — B. A7; E2; F3.

Weiß.	Schwarz.
1. T. A1 - A7†*	

Wenn der W. seinen Angriff gleich mit der Königin beginnt, so kann er in drey Zügen das Mat bewerkstelligen:

1. D. C7 - C8†*	L. B7 - C8†
2. T. A1 - A7†*	K. A8 - B8
3. L. C5 - D6‡	
	S. C8 - A7†
2. D. C7 - B8*	K. A8 - B8†
3. L. C5 - D6*	K. B8 - C8

Da der König auch auf A8 ausweichen kann, so würden in diesem Falle die Züge seyn:

3. - -	K. B8 - A8
4. S. E6 - C7*	K. A8 - B8
5. S. C7 - D5*	

und, der S. mag nun auf C8, oder auf A8, den König weichen lassen, durch S. D5 - B6 mat seyn.

4. Tr. D7 - C7*	K. C8 - B8
5. Tr. C7 - C5*	K. B8 - A8
6. S. E6 - C7*	K. A8 - B8
7. S. C7 - D5*	K. B8 - A8
8. S. D5 - B6‡	

---

*144. Spiel. 2.

Aufopferung der Königin, um den feindlichen König zu entblößen.

Stellung.

W. K. F1 — D. C4 — T. B1 — S. D4 — L. E4 — B. C2; D3; F3.

S. K. A8 — D. H2 — T. D2 — S. B4 — L. D6 — B. A5; B7; C7.

Weiß.	Schwarz.
1. D. C4 - A6*	S. B4 - A6†

Schlägt der S. die Königin nicht, so ist er durch D. A6 - B7† sogleich mat.

2. L. E4 - B7†*	K. A8 - A7

Oder K. A8 - B8.

3. S. D4 - C6‡.

---

145. Spiel. 2.

Aufopferung der Königin und Eines Bauers, um den feindlichen König aus seiner Bedeckung heraus auf ein Feld zu ziehen, wo er durch einen andern Bauer festgehalten werden soll.

Stellung.

W. K. G1 — D. C6 — T. C3 — S. E5 — L. D1 — B. A2; B2; B4; F2; G3.

S. K. B8 — D. H3 — T. E8 — S. C8 — L. B7 — B. A5; B6; E6; F4; G5.

Weiß.	Schwarz.
1. S. E5 — D7*	

Um außer dem Schachbieten, und dem unmittelbaren Angriff, diesen Springer in die Nähe des Königs zu bringen.

	K. B8 - A7
2. D. C6 - B7†*	K. A7 - B7†
3. L. D1 - F3*	K. B7 - A6

Wenn er ihn auf A7 zurückführt, so würde er sich um einen Zug länger halten:

3. - -	K. B7 - A7
4. T. C3 - C7*	K. A7 - A6
5. B4 - B5*	K. A6 - B5 †
6. L. F3 - E2*	K. B5 - B4

Oder auch auf A4.

7. T. C7 - C4*	K. B4 - B5
8. A2 - A4*	K. B5 - A6
9. T. C4 - C7*	B6 - B5
10. A4 - B5†‡.	
4. B4 - B5*	K. A6 - B5†

Zieht er sich auf A7 zurück, so ziehe ich T. C3 - C7‡.

5. L. F3 - E2*	K. B5 - B4

Wenn er auf A4 geht, so ist die Folge:

6. T. C3 - A3*	K. A4 - B4
7. T. A3 - B3*	K. B4 - A4
8. L. E2 - B5‡	
6. T. C3 - C4*	

Wenn ich statt dessen T. C3-B3* ziehe, so kann der S. seinen König nur auf A4 flüchten, und ich ziehe dann L. E2 - B5‡.

	K. B4 - B5
7. A2 - A4*	K. B5 - A6
8. T. C4 - C7*	B6 - B5
9. L. E2 - B5†‡	

Oder auch A4 - B5†‡.

146. Spiel. 2.

Aufopferung eines Thurms.

Stellung.

W. K. B6 — T. B7 — S. D5 — L. C5 — B. A6; D6.

S. K. C8 — T. F1 — S. E4 — L. E8 — B. B2; C3.

Weiß.	Schwarz.
1. D6 - D7*	L. E8 - D7†

Durch diesen Läufer versperrt er sich selbst den Weg der Rettung.

Zieht er aber statt dessen K. C8-D8, so ziehe ich sogleich L. C5 - E7‡.

2. T. B7 - B8* K. C8 - B8†
3. A6 - A7* K. B8 - A8

Zieht er K. B8 - C8, so ist er auch durch A7 - A8D. mat.

4. S. D5 - C7‡

---

*147. Spiel. 2.

Aufopferung Eines Thurms, um mit dem andern Thurm und dem Springer den feindlichen König aus seiner Verschanzung auf die Mitte zu locken, wo er mat werden soll.

Stellung.

W. K. H1 — T. A1 — Tr. E7 — S. C7 — L. C3 — B. B4; C5; F4; G3.

S. K. B7 — T. C8 — Tr. G2 — S. F5 — L. E4 — B. B5; C6; F7; G4; H3.

Weiß.	Schwarz.
1. S. C7 - B5†*	

Ich opfere den Thurm E7 auf, um mit dem andern Thurm und dem Springer desto ungehinderter angreifen zu können.

S. F5 - E7†

Wenn er statt dessen den König zurückzieht, so ist die Folge:

1.	- -	K. B7 - B8
2.	L. C3 - E5*	T. C8 - C7
3.	Tr. E7 - E8*	K. B8 - B7
4.	T. A1 - A7‡	
2.	T. A1 - A7*	K. B7 - B8
3.	L. C3 - E5*	T. C8 - C7
4.	L. E5 - C7†*	K. B8 - C8
5.	T. A7 - A8*	K. C8 - D7

Geht er auf B7, so biete ich mit dem Thurm auf B8 Schach und dann auf B6 Mat.

6.	T. A8 - D8*	K. D7 - E6
7.	T. D8 - D6*	K. E6 - F5
8.	S. B5 - D4‡	

---

*148. Spiel. 2.

Aufopferung der Königin, um den feindlichen König auf die Mitte zwischen die angreifenden Steine zu ziehen.

Stellung.

W. K. H1 — D. A3 — T. A1 — S. A5 — Sr. B3 — L. D3 — B. B2; B5; C2; E4; F3.

S. K. B8 — D. G3 — T. A8 — Tr. C8 — S. D7 — Sr. F4 — B. B6; E6; G5; H4.

Weiß.	Schwarz.
1. S. A5 - C6*	K. [B8 - C7]

Oder Tr. C8 - C6†. Siehe Veränderung.

2.	D. A3 - A7*	T. A8 - A7†

Der S. würde gewiß verlieren, wenn er jezt gleich, was er hernach gezwungen thut, den Zug

K. C7 - D6 thäte; so wie er im Gegentheil jezt entschieden gewinnt, da er die Königin schlägt, wie sich im Folgenden ergeben wird. Ersteres sieht man aus folgenden Zügen:

2. - - K. C7 - D6
3. E4 - E5* S. D7 - E5†

Zieht er statt dessen K. D6 - D5, so ziehe ich sogleich D. A7 - D7†‡

4. D. A7 - E7* K. D6 - D5
5. L. D3 - E4* K. D5 - C4
6. D. E7 - B4‡

3. T. A1 - A7†* K. C7 - D6
4. E4 - E5* K. D6 - D5

Der W. hat den Angriff, und also das Spiel, verloren, wenn der S. jezt, statt dieses Zuges, S. D7 - E5† schlägt.

5. L. D3 - E4*

Der W. thäte hier besser entweder T. A7 - D7†‡, oder C2 - C4‡, zu ziehn.

K. D5 - C4

6. T. A7 - A4* K. C4 - B5†
7. C2 - C4* K. B5 - A4†
8. Sr. B3 - C5* B6 - C5†

Der S. zieht hier falsch. Er könnte besser S. D7 - C5† schlagen, und dadurch das folgende Mat vermeiden, da er das Schach mit dem Springer bedecken würde.

9. L. E4 - C2‡

Veränderung.

Weiß.		Schwarz.
1.	- -	Tr. C8 - C6†
2. D. A3 - A8†*		K. B8 - C7
3. T. A1 - A7*		K. C7 - D6
4. D. A8 - C6†*		K. D6 - E5

Zieht er den König auf E7, so ziehe ich D. C6 - D7†* und gebe hernach Mat.

5. D. C6 - C7* K. E5 - F6
6. E4 - E5* K. F6 - G7

Zieht er statt dessen S. D7 - E5†, so ziehe ich D. C7 - G7‡.

7. D. C7 - D7†* K. G7 - H8
8. D. D7 - H7‡

Offenbar enthält dieses Spiel des Stamma, wie sich aus diesen Anmerkungen ergibt, mehrere Fehler. Eine Berichtigung desselben kann nur alsdann Statt finden, wenn zu der Stellung des W. noch ein Bauer auf D4 hinzugesetzt wird. (Dieser kann aber in der Stammaschen Stellung nicht etwa durch einen Druckfehler ausgelassen seyn. Denn sonst wäre der 4. Zug des S. in der Veränderung, nicht möglich gewesen). Nach dieser Stellung wäre nun das Spiel folgendergestalt anzuordnen:

Weiß.		Schwarz.
1. S. A5 - C6*		K. [B8 - C7]

Oder Tr. C8 - C6†. Siehe Veränderung.

2. D. A3 - A7* T. A8 - A7†

3. T. A1 - A7†* K. C7 - D6
4. E4 - E5* S. D7 - E5†
5. D4 - E5†* K. D6 - D5
6. C2 - C4‡

Veränderung.

Weiß.	Schwarz.
1. - -	Tr. C8 - C6†
2. D. A3 - A8†*	K. B8 - C7
3. T. A1 - A7*	K. C7 - D6
4. D. A8 - C6†*	K. D6 - E7
5. D. C6 - D7†*	K. E7 - F6
6. D. D7 - G7‡.	

---

*149. Spiel. 2.

Aufopferung der Königin.

Stellung.

W. K. G1 — D. C7 — S. D5 — Sr. E7 — L. G2 — B. A5; B4; D6; E5.

S. K. A8 — D. G3 — S. D7 — Sr. F7 — L. B7 — B. A7; B6; C5; F3.

Weiß. Schwarz.

1. D. C7 - C8*

Um meinen Springern zum Angriffe Platz zu machen.

L. B7 - C8†

Zieht er S. D7 - B8, so gebe ich mit S. D5 - C7 ein erstic̈ktes Mat.

2. S. D5 - C7* K. A8 - B8

Wenn er statt dessen den König auf B7 zieht, so biete ich mit A5 - A6 Schach, und nachdem er den König auf B8 geflüchtet hat, mit Sr. E7 - C6 Mat.

3. Sr. E7 - C6* K. B8 - B7
4. A5 - A6* K. B7 - C6†
5. B4 - B5‡

---

150. Spiel. 2.

Aufopferung eines Thurms, um entweder einen Bauer zur Dame zu bringen, oder pat zu werden.

Stellung.

W. K. A8 — T. B7 — B. A6; D6.

S. K. C8 — T. E6 — S. C6 — B. D7.

Weiß. Schwarz.

1. T. B7 - B8*

Nur durch die Aufopferung dieses Thurms läßt sich das Spiel gewinnen. Zöge ich statt dessen etwa T. B7 - C7*, so würde ich verloren haben. Denn

1. T. B7 - C7* K. C8 - D8
2. K. A8 - B7 S. C6 - A5*
3. K. B7 - B6 T. E6 - D6†*
4. K. B6 - A5† K. D8 - C7†
S. C6 - B8†

2. A6 - A7

Jezt bleibt dem S. nichts übrig,

als entweder sich den Springer nehmen zu lassen und mat zu werden; — oder diesen Springer wegzuziehen und pat zu setzen. (Letzteres ist auf die, in der Einleitung bemerkte, Sitte in England berechnet, daß der, welcher pat wird, gewonnen hat.)

*151. Spiel. 2.

Aufopferung der Königin und eines Springers.

Stellung.

W. K. G1 — D. G6 — T. E1 — S. A4 — Sr. C5 — L. C1 — Lr. F1 — B. B3; C4; F2.

S. K. B8 — D. H4 — T. C8 — Tr. H8 — S. B4 — Sr. G3 — L. F8 — B. A7; B7; E7; G4.

Weiß.	Schwarz.
1. L. C1 - F4*	K. B8 - A8

Zieht er T. C8 - C7, so ziehe ich sogleich D. G6 - E8‡

2. S. A4 - B6*	A7 - B6†
3. T. E1 - A1*	S. B4 - A6
4. T. A1 - A6†*	B7 - A6†
5. Lr. F1 - G2*	K. A8 - A7
6. D. G6 - B6†*	K. A7 - B6†
7. Sr. C5 - D7*	K. B6 - A7

Auch auf A5 ist er nicht zu retten. Denn ich ziehe sogleich L. F4 - D2‡.

8. L. F4 - E3*	T. C8 - C5
9. L. E3 - C5†‡	

152. Spiel. 2.

Spiel zweyer Springer.

Stellung.

W. K. G1 — D. F7 — S. E5 — Sr. E8 — L. F1 — B. A4; B3; C4; D6.

S. K. A8 — D. G4 — S. D4 — Sr. F5 — L. B7 — B. A7; B6; G3; H5.

Weiß.	Schwarz.
1. Sr. E8 - C7*	K. A8 - B8
2. D. F7 - E8*	

Weit kürzer ließe sich das Mat erzwingen:

2. S. E5 - D7*	K. B8 - C8
3. D. F7 - E8‡	
	L. B7 - C8
3. Sr. C7 - A6*	K. B8 - B7
4. L. F1 - G2*	K. B7 - A6†

Der S. könnte das Schach durch S. D4 - C6, oder S. D4 - F3, bedecken. Aber auch das würde ihn nicht retten. Denn dieser Springer würde im ersten Fall durch meine Königin, und im zweyten durch meinen Läufer, genommen werden, und in beyden würde der Angriff derselbe seyn.

5. D. E8 - B5*	S. D4 - B5†
6. A4 - B5†*	K. A6 - A5
7. S. E5 - C6‡	

*153. Spiel. 2.

Aufopferung der Königin und beyder Thürme.

Stellung.

W. K. G1 — D. E3 — T. A1 —
Tr. C1 — S. C4 — L. D2 —
Lr. F1 — B. A5; F2; G3.
S. K. B8 — D. H5 — T. D8 —
Tr. H8 — S. C5 — Sr. G4 —
L. C8 — B. A7; B7; F5;
G5.

Weiß.	Schwarz.
1. D. E3 - F4†*	

Da ich in der augenblicklichen Gefahr, mat zu werden, blos mit der Königin Schach bieten kann, so ziehe ich sie lieber auf F4, als auf E5, weil sie auf jener Stelle durch den Läufer wieder ersetzt wird.

	G5 - F4†

Zieht er anstatt zu schlagen den König auf A8, so thue ich obigen 3. Zug, und die übrigen Züge folgen, wie oben.

2. L. D2 - F4†*	K. B8 - A8
3. S. C4 - B6*	

Um den feindlichen König zu entblößen.

	A7 - B6†
4. A5 - B6†*	S. C5 - A6
5. Tr. C1 - C8†*	

Weil ich mit den beyden Läufern mat setzen will, so muß ich ihm den Läufer C8 rauben, weil dieser sonst das Schach von Lr. F1 - G2 unwirksam machen würde.

Wenn ich aber T. A1 - A6†* früher zöge, als Tr. C1 - C8†*, so würde ich den Angriff und das Spiel verlieren. Denn der S. würde B7 - A6† ziehn, und, wenn ich nun erst Tr. C1 - C8†* zöge, K. A8 - B7. — Hätte aber statt dieses letzten Zuges der S. T. D8 - C8† gezogen, so würde ich den obigen 7. und 8. Zug zu thun haben, und doch gewinnen.

	T. D8 - C8†
6. T. A1 - A6†*	B7 - A6†
7. Lr. F1 - G2*	T. C8 - C6
8. Lr. G2 - C6†‡	

*154. Spiel. 2.

Aufopferung eines Thurms, um den feindlichen König aus seinem Spiel hervorzuziehen und durch das Spiel des Springers mat zu setzen.

Stellung.

W. K. G1 — T. D7 — Tr. G7 —
S. E5 — L. B1 — B. D4;
F3; G4.
S. K. B8 — T. C8 — Tr. E2 —
S. B5 — Sr. E3 — B. A7;
B6; F4; G3.

Weiß.	Schwarz.
1. T. D7 - B7*	K. B8 - A8
2. T. B7 - B8*	

Um mit meinem Springer freyes Spiel zu haben.

K. A8 - B8†

Schlägt er mit T. C8 - B8†, so biete ich mit L. B1 - E4 Schach, und gebe, wenn er T. B8 - B7 gezogen hat, mit Tr. G7 - G8 Mat.

3. S. E5 - D7*	K. B8 - C7
4. S. D7 - C5*	K. C7 - D8

Geht er aber auf C6, so bleibt mir nichts übrig, als L. B1 - E4* zu ziehen. Aber der S. kann das Schach mit Sr. E3 - D5 bedecken. Ich kann nun nichts mehr thun, als daß ich Tr. G7 - G6* ziehe. Dagegen kann er das Schach durch S. B5 - D6 bedecken, oder den König auf C7 zurückziehn, wodurch er ein besseres Spiel erhält.

Anm. Dieser für den W. nicht ganz gefahrfreyen Stellung wird dadurch abgeholfen, daß sie noch außerdem einen Bauer auf C4 erhält, welcher (siehe vorstehende Anm.) die Bedeckung des Schachs durch Sr. E3 - D5 verhindert. Denn ich schlage dann mit L. E4 - D5* den Springer, und, wenn er auf D6 gewichen ist, ziehe T. G7 - D7†.

5. S. C5 - E6*	K. D8 - E8
6. L. B1 - G6‡	

155. Spiel. 2.

Spiel der Königin, um den feindlichen König zu zwingen, seinen eigenen Bauer von der Dame abzuhalten, während ihr König zur Entgegenstellung herbeygeholt wird.

Stellung.

W. K. C7 — L. A3 — B. B5; E5.

S. K. A8 — L. E3 — B. C2; D7; E4.

Weiß.	Schwarz.
1. L. A3 - C1	L. [E3 - C1†]

Oder Lr. E3 - D4. Siehe I. Veränderung.

2. B5 - B6	L. C1 - E3

Zöge er Lr. C1 - F4, so würde er in wenigen Zügen mat seyn. Denn

3. B6 - B7*	K. A8 - A7
4. B7 - B8D.*	K. A7 - A6
5. D. B8 - B6‡.	

3. B6 - B7*	K. A8 - A7
4. B7 - B8D.*	K. A7 - A6
5. D. B8 - A8*	K. A6 - B5
6. D. A8 - C6*	

Hier hat Stamma das Versehn gemacht, die Königin Schach bieten zu lassen, auf einem Felde, wo sie durch den Bauer D7 ge-

schlagen werden kann, wodurch sogleich der S. ein entscheidendes Uebergewicht erhalten würde. Auf folgende Art kann dieser Fehler verbessert werden.

6. D. A8 - D5* K. B5 - B4

Zieht er hier aber K. B5 - A6, so ist die Folge:

7. D. D5 - C4* K. A6 - A5

8. D. C4 - C2†, nehme hierauf den Bauer E4, und gewinne.

7. D. D5 - E4†* K. B4 - B3

8. D. E4 - E3†* K. B3 - B2

9. K. C7 - D7†

Zieht hier der S. seinen Bauer in die Dame, so nehme ich ihn mit meiner Königin, und bringe den übriggebliebenen Bauer ungehindert zur Dame.

K. B5 - B4

7. D. C6 - C2†

I. Veränderung.

Weiß.		Schwarz.
1.	- -	L. E3 - D4
2.	B5 - B6	L.[D4 - E5†*]

Oder L. D4 - B6†*. Siehe II. Veränderung.

3. K. C7 - C8 D7 - D5

Wenn der S. statt dessen L. E5 - B8 zieht, so werde ich L. C1 - E3 dagegen ziehn. Nun mag er spielen, was er will, ich werde entweder durch B6 - B7 ihn sogleich mat machen, oder, wenn er durch C2 - C1D.* mich in Verlegenheit setzen will, diese Königin rauben, und hernach meine Absicht erreichen.

4. L. C1 - A3 E4 - E3

5. L. A3 - C5 C2 - C1 D.

6. B6 - B7‡

II. Veränderung. (I.)

Weiß.		Schwarz.
2.	- -	L. D4 - B6†*
3.	K. C7 - B6†	K. A8 - B8
4.	K. B6 - C5	K. B8 - C7
5.	K. C5 - D5	K.[C7 - B6]

Oder K. C7 - D8. Siehe III. Veränderung.

6. K. D5 - D6 K. B6 - B5

7. K. D6 - D7†

Mein Bauer geht ungehindert, und gelangt früher, zur Dame, als ein Bauer des S.

III. Veränderung. (II.)

Weiß.		Schwarz.
5.	- -	K. C7 - D8
6.	K. D5 - D6	K. D8 - E8
7.	L. C1 - G5	K. E8 - F7
8.	K. D6 - D7†	K. F7 - G6

9. L. G5 - C1

Mein Bauer geht ungehindert zur Dame.

---

156. Spiel. 2.

Aufopferung der Königin.

Stellung.

W. K. G1 — D. E4 — T. E1 — S. B4 — L. E2 — B. B5; D6; G3; H2.

S. K. B8 — D. H3 — T. F5 — Tr. G8 — L. B7 — B. A7; B6; D7; H6.

Weiß.	Schwarz.
1. S. B4 - A6*	K. [B8 - A8]

Oder K. B8 - C8, siehe I; — oder L. B7 - A6†, siehe II. Veränderung.

2. L. E2 - F3

Wenn ich statt dessen S. A6-C7* ziehe, so werde ich das Spiel remis machen, indem ich mit diesem Springer auf A6 und C7 ein immerwährendes Schach gebe.

T. F5 - F3†

Offenbar wäre es besser, wenn er mit Tr. G8 - G3† schlüge. Ueber diese Verbesserung des Stammaschen Spiels gibt der Zusatz am Ende des Spiels hinreichende Auskunft.

3. D. E4 - E8*	Tr. [G8 - E8†]	

Oder L. B7 - C8. Siehe III. Veränderung.

4. T. E1 - E8†*	L. B7 - C8
5. T. E8 - C8†*	K. A8 - B7
6. T. C8 - B8‡	

I. Veränderung.

Weiß.	Schwarz.
1. - -	K. B8 - C8
2. D. E4 - C4*	L. B7 - C6

Zieht er statt dessen T. F5 - C5, oder K. C8 - D8, so ist er sogleich durch D. C4 - G8† mat.

3. D. C4 - G8†*	K. C8 - B7
4. D. G8 - B8‡	

II. Veränderung.

Weiß.	Schwarz.
1. - -	L. B7 - A6†
2. B5 - A6†	

Die Fortsetzung dieses Spiels würde etwa folgende seyn:

2.	- -	Tr. G8 - G3†*
3. K. G1 - H1		D. H3 - G2*

Dieß ist der einzige Zug um D. E4 - E8‡, oder D. E4 - B7‡, zu verhüten.

4. D. E4 - G2†	Tr. G3 - G2†
5. L. E2 - G4	ꝛc.

Um dem Mat von T. E1 - E8 zu entgehen, muß er nun entweder T. F5 - F8 ziehn, oder einen von seinen Thürmen auf die Linie C bringen. Aber er verliert in beyden Fällen einen Thurm. Ich werde gewinnen, da ich seinen König und Thurm auf der Reihe H eingeschlossen habe.

III. Veränderung.

Weiß.	Schwarz.
3. - -	L. B7 - C8
4. D. E8 - G8† ꝛc.	

Der beste Zug für den S. ist nun T. F3 - C3. Aber er ist doch verloren. Denn

4. - -	T. F3 - C3
5. D. G8 - D5*	L. C8 - B7
6. T. E1 - E8*	T. C3 - C8
7. T. E8 - C8†‡	

Zusatz
zu diesem Spiele.

Dieses Spiel des Stamma ist nicht ganz richtig. Wenn der S. besser zieht, so kann Er das Spiel gewinnen, oder es doch remis machen. Der W. kann nur vom Anfang an durch ein immerwährendes Schach des Springers auf A6 und C7 ein Remis bewirken, wie schon vorher beym 2. Zuge bemerkt ist.

Weiß.	Schwarz.
1. S. B4 - A6*	K. B8 - A8
2. L. E2 - F3	Tr. G8 - G3†*
3. K. G1 - H1	Tr. G3 - G1*
4. K. H1 - G1†	T. F5 - G5*
5. K. G1 - F2	D. H3 - H2†*
6. K. F2 - E3	T. G5 - E5
7. K. E3 - D3	T. E5 - E4†
8. T. E1 - E4†	D. H2 - D6†*
9. K. D3 - E2	D. D6 - G6

Zieht er statt dessen D. D6-H2*, so ziehe ich den König wieder auf D3.

10. K. E2 - D3	D7 - D5

Durch diesen Zug raubt nun der S. den Thurm und muß gewinnen. Denn durch den Verlust des Thurms wird es mir unmöglich gemacht, das Mat zu bewirken, selbst wenn ihm die Königin fehlte.

---

*157. Spiel. 2.

Aufopferung eines Thurms.

Stellung.

W. K. E1 — T. E7 — Tr. H1 — S. E5 — B. B6.

S. K. B8 — T. B2 — Tr. C8 — S. B5 — B. A6.

Weiß.	Schwarz.
1. Tr. H1 - H8	

Ich gebe diesen Thurm preis, um hernach S. E5 - C6* ziehn zu können.

Tr. [C8 - H8†]

Oder S. B5 - D6, siehe I; — oder T. B2 - C2, siehe II. Veränderung. — Außer diesen von Stamma bemerkten beyden andern Zügen, welche in den beyden Veränderungen ausgeführt sind, könnte der S. noch T. B2 - B1* ziehn, um seinen Springer durch ein Schach in

Thätigkeit zu setzen, und ihn auf D6 zu bringen. Ich würde aber dieser Gefahr leicht ausweichen, wenn ich beym ersten Schach meinen König auf F2, und dann auf G3, F4 und G5 ziehe.

2. S. E5 - C6* K. B8 - C8
Oder K. B8 - A8.
3. B6 - B7‡.

I. Veränderung.

Weiß.		Schwarz.
1.	- -	S. B5 - D6
2. S. E5 - C6*		K. B8 - A8
3. T. E7 - A7‡		

II. Veränderung.

Weiß.		Schwarz.
1.	- -	T. B2 - C2
2. S. E5 - D7*		K. B8 - A8

Wenn der S. den König auf B7 rückt, so ziehe ich sogleich S. D7 - C5*, und es erfolgen alle übrigen Züge, nur daß das Mat um einen Zug früher erzwungen wird.

Nimmt aber der S. den Bauer B6 nicht, so ist er doch verloren, er mag den König nun auf A8, oder auf B8, zurückziehn. Denn im ersten Falle ist er durch Tr. H8 - C8† sogleich mat; und im zweyten ziehe ich T. E7 - B7*, und, nachdem er den König auf A8 gerückt hat, darauf Tr. H8 - C8†‡.

3. B6 - B7* K. A8 - B7†
4. S. D7 - C5* K. B7 - B6

Zieht er jezt K. B7 - B8, so biete ich wieder mit T. E7 - B7 Schach, und gebe, wenn er nun den König auf A8 rückt, mit Tr. H8 - C8† Mat.

5. T. E7 - B7* K. B6 - A5

Schlägt er mit K. B6 - C5†, so ziehe ich Tr. H8 - C8†*, und darauf, wenn er auf B4 vorgeht, Tr. C8 - C2† ꝛc.

6. Tr. H8 - C8† T. C2 - H2
7. Tr. C8 - C6 ꝛc.

Ich raube nun den Bauer A6 und werde leicht gewinnen.

---

158. Spiel. 2.

Aufopferung der Königin.

Stellung.

W. K. H2 — D. C4 — T. G7 — S. B5 — Sr. D4 — B. A6; B4; H3.
S. K. B8 — D. E4 — T. H6 — Tr. H8 — L. C8 — B. B6; C5; C7; F4; G6.

Weiß.		Schwarz.
1.	A6 - A7*	K. B8 - A8

Wenn der S. den König auf B7 rückt, so verliert er zwar sogleich durch S. B5 - D6* seine Königin,

aber würde doch um einige Züge später erst mat werden, z. B.

1. - - K. B8 - B7

2. S. B5 - D6*

Der Zug T. G7 - C7†* wäre nicht so gut gewesen.

K. B7 - A8

3. S. D6 - E4†

Auch jezt kann ich keinen bessern Zug thun.

T. H6 - H3†*

4. K. H2 - G2 T. H3 - H2*

5. K. G2 - F3 Tr. H8 - H3*

6. K. F3 - F4† Tr. H3 - H4*

7. K. F4 - E5 Tr. H4 - H5*

8. K. E5 - F6 C5 - D4†

Der S. kann jezt kein wirksames Schach mehr geben. Daher ist es das Beste, meinen Springer zu schlagen.

9. D. C4 - C6* K. A8 - A7†

10. T. G7 - C7†* K. A7 - A6

Er könnte den König auch auf B8 weichen lassen. Aber ich würde von neuem mit T. C7 - C8† Schach, und, wenn er ihn auf A7 gerückt hätte, mit T. C8 - A8, oder mit D. C6 - B7, Mat geben.

11. D. C6 - A4* Tr. H5 - A5

12. B4 - B5‡.

2. D C4 - D5*

Die Aufopferung der Königin ist im Grunde ein unnöthiges Opfer. Der W. gelangt früher zum Ziele, wenn er anders zieht:

2. S. B5 - C7†* K. A8 - A7†

Zieht er den König auf B7, so ist er durch D. C4 - A6 sogleich mat.

3. S. C7 - D5* L. C8 - B7.

Auch auf A8 und auf B8 ist er nicht zu retten. Denn im ersten Falle gebe ich mit D. C4 - A2 Schach; er zieht auf B8 und ist dann durch D. A2 - A7 mat.

Im zweyten Falle gebe ich mit S. D4 - C6 Schach; er zieht auf A8 und ist dann durch T. G7 - A7 mat.

4. Tr. D4 - C6* K. A7 - A8

5. S. D5 - B6†‡

D. E4 - D5†

Der S. kann noch eine andere Vertheidigung wählen, wodurch er sich etwas länger hält.

2. - - L. C8 - B7

3. T. G7 - G8* D. E4 - E8

Zieht er statt dessen Tr. H8 - G8†, so schlage ich mit D. D5 - G8†*, und gebe, wenn er mit L. B7 - C8 das Schach bedeckt hat, mit D. G8 - C8† Mat.

4. S. B5 - C7†* K. A8 - A7†

5. D. D5 - A2* K. A7 - B8

Zieht er statt dessen L. B7 - A6, so ist die Folge:

6. D. A2 - A6†* K. A7 - B8

7. D. A6 - B6†* K. B8 - C8

8. T. G8 - E8†* Tr. H8 - E8†

9. S. C7 - E8† ꝛc.

6. T. G8 - E8†* K. B8 - C7†

Wenn er statt dessen Tr. H8-E8† zieht, so ziehe ich S. C7-E8† ꝛc.

7. D. A2 - F7* K. C7 - D6
8. D. F7 - E6* K. D6 - C7
9. D. B6 - E7‡.

3. S. B5 - C7†* K. A8 - A7†
4. S. C7 - D5†* K. A7 - A6
5. S. D5 - C7*

Noch besser ziehe ich B4-B5*, wovon die Folge ist:

5. B4 - B5* K. A6 - A5
6. T. G7 - A7* K. C8 - A6
7. T. A7 - A6†‡.

K. A6 - B7

6. S. C7 - B5* K. B7 - A8
7. T. G7 - A7* K. A8 - B8
8. S. D4 - C6‡

---

159. Spiel. 2.

Vortheil eines Thurms und einer Königin, welche frey sind, gegen dieselben feindlichen Steine, welche es nicht sind. — Spiel eines Springers und Thurms, um den feindlichen König zu zwingen, seinen eigenen Steinen hinderlich zu werden.

Stellung.

W. K. B6 — T. F1 — S. A5 — B. G7.
S. K. A4 — T. B1 — S. F6 — B. A2; B3.

Weiß.	Schwarz.
1. T. F1 - F4*	K. A4 - A3
2. S. A5 - C4*	K. A3 - B4
3. S. C4 - D6*	K. [B4 - A3]

Oder auf C3. Siehe I. Veränderung.

4. S. D6 - B5*	K. A3 - B2
5. T. F4 - F2*	K. [B2 - C1]

Oder auf A1. Siehe II. Veränderung.

6. T. F2 - F6	A2 - A1D.
7. T. F6 - C6*	K. C1 - D1
8. G7 - G8D.	ꝛc.

Der S. hat nun keinen guten Zug mehr. Das einzige Feld, worauf er seine Königin mit Vortheil hinsetzen könnte, wäre E5, wenn ich nicht durch D. G8 - G1* seinen Thurm eroberte. Folglich ist der S. ohne Rettung.

I. Veränderung.

Weiß.	Schwarz.
3. - -	K. B4 - C3
4. S. D6 - E4*	K. [C3 - C2]

Der S. könnte noch mit S. F6 - E4† schlagen. S. Zusatz zu diesem Spiele.

5. S. E4 - F6†	T. B1 - G1
6. S. F6 - G4	A2 - A1D.

Der S. ist auf jede Art verloren. Indessen wäre es besser, mit T. G1 - G4† zu schlagen, und alsdann erst den Bauer zur Dame zu ziehn. Dadurch wür-

de er nicht nur sich länger halten, sondern das Spiel vielleicht remis machen können, wenn der W. ihm nicht sehr überlegen wäre.

7. G7-G8D.

In dieser Lage bleibt dem S. nichts mehr übrig. Denn mein Thurm steht jedem Angriffe mit seiner Königin entgegen. Wenn er auch mit T. G1-G4† schlägt, so schlage ich mit der Königin wieder, und seine Stellung ist noch gefährlicher.

II. Veränderung.

Weiß.	Schwarz.
5. - -	K. B2-A1
6. T. F2-F6†	T. B1-G1
7. T. F6-F1*	&c.

In dieser Lage könnte das Spiel noch sehr weitläuftig werden, wiewohl der Vortheil immer auf meiner Seite seyn würde.

Zusatz.

Weiß.	Schwarz.
4. - -	S. F6-E4†
5. G7-G8D.	T.[B1-E1]

Oder A2-A1D. Siehe I. Veränderung.

6. T. F4-F3*	K. C3-D2
7. D. G8-D5*	K. D2-C1
8. D. D5-C4*	K. C1-D2
9. T. F3-D3*	K. D2-E2
10. D. C4-E4†*	K. E2-F1
11. T. D3-F3*	

I. Veränderung.

Weiß.	Schwarz.
5. - -	A2-A1D.
6. T. F4-E4†	T.[B1-G1]

Oder T. B1-G1. Siehe II. Veränderung.

7. D. G8-C4*	K.[C3-D2]

Oder K. C3-B2. Siehe III. Veränderung.

8. T. E4-E2*	K. D2-D1	
9. D. C4-D3*	K. D1-C1	
10. D. D3-E3*	K. C1-B1	
11. D. E3-B3†*		

Der S. mag nun D. A1-B2, oder K. B1-C1, ziehn, so ist er entweder durch D. B3-B2†, oder durch D. B3-C2, mat.

II. Veränderung. (I.)

Weiß.	Schwarz.
6. - -	T. B1-C1
7. T. E4-C4*	K. C3-B2
8. D. G8-G7*	K. B2-A3
9. D. G7-E7*	K.[A3-B2]

Oder auf A2. Siehe IV. Veränderung.

10. D. E7-E5*	K. B2-A3
11. T. C4-A4*	K. A3-A4†
12. D. E5-A5‡	

III. Veränderung. (I.)

Weiß.	Schwarz.
7. - -	K. C3 - B2
8. T. E4 - E2*	K. B2 - A3

Oder K. B2 - B1. Aber dann biete ich mit D. C4 - B3† von neuem Schach, und, nachdem er den König auf C1 gerückt hat, mit D. B3 - C2 Mat.

9. D. C4 - C5*	K. A3 - A4
10. D. C5 - A5‡.	

IV. Veränderung. (II.)

Weiß.	Schwarz.
9. - -	K. A3 - A2
10. T. C4 - A4*	K. A2 - B1

Zieht er ihn auf B2, so biete ich von neuem mit D. E7 - E5 Schach, und ziehe, sobald er den König auf C2 gezogen hat, nun T. A4 - A1† ꝛc.

11. T. A4 - A1†*	K. B1 - A1†
12. D. E7 - A3*	K. A1 - B1
13. D. A3 - B3†*	K. B1 - A1
14. D. B3 - A3*	K. A1 - B1
15. K. B6 - B5 ꝛc.	

Mit meiner Königin muß ich gegen den feindlichen Thurm gewinnen.

---

160. Spiel. 2.

Aufopferung eines Thurms.

Stellung.

W. K. C6 — T. B4 — Tr. G7 — L. D5 — B. A5; C7; E4.
S. K. A7 — T. C8 — Tr. F1 — S. C5 — Sr. G5 — B. A6; D2; D6; H6.

Offenbar muß in dieser Stellung der W. verlieren, wenn der Gegner nur vom Anfang an bessere Gegenzüge thut, und mit seinem Bauer zur Dame eilt, worüber der Zusatz das Weitere besagt. — Wenn jedoch der S. B. D2 auf E2 gestellt wird, so hat das Stammasche Spiel seine Richtigkeit. — Zieht aber der S. statt des obigen Zuges Tr. F1 - F8, so siehe I. Veränderung.

Weiß.	Schwarz.
1. T. B4 - B8	T. [C8 - B8†]
2. C7 - C8S*	K. A7 - A8
3. Tr. G7 - A7‡	

I. Veränderung.

Weiß.	Schwarz.
1. - -	Tr. F1 - F8
2. T. B8 - A8*	K. [A7 - A8†]

Oder T. C8 - A8†. Siehe II. Veränderung.

3. K. C6 - B6* S. C5 - B7
4. L. D5 - B7 †‡.

II. Veränderung. (I.)

Weiß.	Schwarz.
2. - -	T. C8 - A8†
3. C7 - C8D*	Tr. F8 - F7
4. Tr. G7 - F7†*	Sr. G5 - F7†
5. D. C8 - C7*	S. C5 - B7
6. D. C7 - B7 †‡.	

Zusatz.

Weiß.	Schwarz.
1. T. B4 - B8	D2 - D1D
2. T. [B8 - A8*]	

Oder T. B8 - C8†, siehe I; — oder K. C6 - D6†, siehe II. Veränderung.

	K. A7 - A8†
3. K. C6 - B6*	D. D1 - D5†
4. E4 - D5†	Tr. F1 - B1*
5. K. B6 - C6	Sr. G5 - E4 ꝛc.

Ich muß verlieren, weil ich zu schwach bin.

I. Veränderung.

Weiß.	Schwarz.
2. T. B8 - C8†	D. D1 - A4*
3. K. C6 - D6†	S. C5 - B7*
4. K. D6 - E7	

Ziehe ich ihn auf E5, so bin ich sogleich durch D. A4 - A1 mat.

	D. A4 - B4*
5. K. E7 - D7	D. B4 - D6*
6. K. D7 - E8	Tr. F1 - F8‡

II. Veränderung.

Weiß.	Schwarz.
2. K. C6 - D6†	Sr. G5 - E4†*
3. K. D6 - E7	

Ziehe ich ihn auf E5, so gibt er mit D. D1 - A1 Schach, und, wenn ich ihn auch mit T. B8 - B2 bedecke, durch D. A1 - B2† Mat.

	T. C8 - C7†*
4. K. E7 - E8	D. [D1 - H5*]

Oder D. D1 - A4*. Siehe III. Veränderung.

5. K. E8 - D8	D. H5 - D5†*
6. K. D8 - C7†	D. D5 - D6*
7. K. C7 - C8	Tr. F1 - F8‡

III. Veränderung. (II.)

Weiß.	Schwarz.
4. - -	D. D1 - A4*
5. K. E8 - D8	D. A4 - D7*
6. Tr. G7 - D7†	T. C7 - D7†*

Nun mag ich ausweichen, wohin ich will, so bin ich durch S. E4 - D6 mat.

---

161. Spiel. 2.

Aufopferung eines Läufers, um die feindliche Königin auf eine Linie zu locken, wo sie das Mat nicht verhindern kann.

Stellung.

W. K. H5 — T. C7 — Tr. F1 — L. C1 — B. H6.

S. K. G8 — D. E5 — S. H3 — L. G5 — B. B3; F4.

Bey dieser Stellung kann der W. nicht gewinnen, wenn der Gegner besser zieht, als ihn Stamma ziehn läßt.

1. H6-H7* K.[G8-H8]

Oder K. G8 - F8. Siehe Veränderung.

2. L. C1 - B2

Wenn ich hier statt dessen T. C7 - C8* ziehe, so zieht der S. K. H8 - H7†; oder ziehe ich Tr. F1 - E1, so zieht er D. E5 - C7†. Weder auf die eine, noch auf die andere Art werde ich gewinnen; aber wohl leicht remis machen, wenn ich vorsichtig spiele und den König auf G4 rücke. Mein Thurm wird, vereint mit dem Könige, welcher den Springer, oder Läufer, genommen hat, keinem Bauer den Eintritt in die Dame gestatten.

D. E5 - B2†

3. Tr. F1 - E1

Das Spiel, was hier abgebrochen ist, ist immer noch nicht entschieden, am wenigsten zum Vortheil des W., wenn nur der S. richtig zieht, z. B.

3. - - D. B2 - G7

4. Tr. E1 - E8* K. H8 - H7†

Der beste Zug für mich ist nun T. C7 - G7†, aber auch dann werde ich nicht mehr gewinnen.

Veränderung.

Weiß.	Schwarz.
1. - -	K. G8 - F8

Dieser Zug macht dem S. das Spiel verloren.

2. Tr. F1 - E1 ꝛc.

Die folgenden Züge würden seyn:

Entweder:

2. - -	L. G5 - F6*
3. Tr. E1 - E5†	L. F6 - E5†
4. L. C1 - A3*	K. F8 - E8
5. T. C7 - E7*	

Ich nehme nun mit T. E7-E5† und mache mir eine Dame.

Oder:

2. - -	D. E5 - A1
3. L. C1 - A3*	D. A1 - A3

Oder L. G5 - E7, worauf er mit Tr. E1 - A1† verloren ist.

4. H7 - H8. D.†

162. Spiel. 2.

Aufopferung der Königin, um den feindlichen König zu entblößen und mat zu setzen.

Stellung.

W. K. G1 — D. E4 — T. E1 — Tr. F1 — S. F8 — L. G2 — B. A5; C3; D3.

S. K. B8 — D. H4 — T. A8 — Tr. H6 — S. C6 — Sr. G3 — L. B7 — B. A7; B6; C7; F4; G5.

Weiß.	Schwarz.
1. D. E4 - E8*	L. B7 - C8

Wenn er das Schach, anstatt mit dem Läufer, mit dem Springer, bedeckt, und S. C6 - D8 zieht: so beschleunigt er seine Niederlage. Denn ich ziehe sogleich D. E8 - D8†*; der S. muß nunmehr L. B7 - C8 dazwischen ziehn, und ich gebe alsdann mit S. F8 - D7 Mat.

2.	S. F8 - D7*	K. B8 - B7
3.	A5 - A6*	K. B7 - A6†
4.	S. D7 - C5*	[B6 - C5†]

Oder K. A6 - B6. Siehe Veränderung. Außer diesem vom Stamma in der Veränderung angegebenen Zuge, kann der König auch auf A5 ausweichen. Siehe darüber den Zusatz.

5.	D. E8 - C6†*	Tr. H6 - C6†
6.	T. E1 - A1*	K. A6 - B7
7.	Tr. F1 - B1‡	

Veränderung.

Weiß.	Schwarz.
4. - -	K. A6 - B5
5. L. G2 - C6†*	K. B5 - C5†

Wenn der S. statt dessen mit Tr. H6 - C6† schlüge, so würde die Folge seyn:

5.	- -	Tr. H6 - C6†
6.	T. E1 - B1*	K. B5 - A5
7.	T. B1 - A1*	K. A5 - B5
8.	Tr. F1 - B1*	K. B5 - C5†
9.	D. E8 - E5‡	

6.	T. E1 - E5*	K. C5 - D6
7.	T. E5 - D5‡	

Zusatz.

Bey dem 4. Zuge des S. im obigen Spiele würde das Mat länger aufgehalten werden, wenn er K. A6 - A5 zöge:

Weiß.	Schwarz.
4. - -	K. A6 - A5
5. S. C5 - B3*	K. [A5 - A4]

Oder auf A6, siehe I; — oder auf B5, siehe II. Veränderung.

6.	L. G2 - C6†*	K. A4 - B3†
7.	L. C6 - A4*	K. B3 - C3†
8.	D. E8 - E5*	K. C3 - B4
9.	D. E5 - B5*	K. B4 - C3
10.	D. B5 - C4*	K. C3 - D2

Weicht er auf B2 aus, so ist er durch D. C4 - B3 mat.

11.	D. C4 - C2‡	

I. Veränderung.

	Weiß.	Schwarz.
5.	- -	K. A5 - A6
6.	T. E1 - A1*	K. [A6 - B7]

Oder S. C6 - A5, siehe III;
— oder K. A6 - B5, siehe IV. Veränderung.

7.	S. B3 - A5*	K. B7 - A6

Zieht er den König auf B8, so werde ich S. A5 - C6†* dagegen ziehn. Er schlägt ihn mit T. H6-C6, und ich mit L. G2 - C6, um nicht durch S. G3 - E2 mat zu seyn. Nun mag der S. ziehen, wie er will: ich werde in wenigen Zügen gewinnen.

8.	S. A5 - C6†*	K. A6 - B7
9.	S. C6 - A7†*	C7 - C6
10.	L. G2 - C6†*	K. B7 - C7
11.	S. A7 - B5*	K. C7 - B8
12.	T. A1 - A8†‡.	

II. Veränderung.

	Weiß.	Schwarz.
5.	- -	K. A5 - B5
6.	L. G2 - C6†*	Tr. H6 - C6†

Zieht er statt dessen K. B5 - A6, so ist er durch T. E1 - A1 sogleich mat.

7.	S. B3 - D4*	K. B5 - A6

Auf jedem andern Felde ist er sogleich mat.

8.	T. E1 - A1*	K. A6 - B7
9.	D. E8 - C6†*	K. B7 - B8
10.	Tr. F1 - E1 ꝛc.	

Mein Spiel steht entschieden besser, aber erfordert noch viel Züge.

III. Veränderung. (I.)

	Weiß.	Schwarz.
6.	- -	S. C6 - A5
7.	T. A1 - A5†*	B6 - A5†
8.	S. B3 - C5*	K. A6 - B6
9.	Tr. F1 - B1*	K. B6 - C5†
10.	D. E8 - E5‡	

IV. Veränderung. (I.)

	Weiß.	Schwarz.
6.	- -	K. A6 - B5
7.	L. G2 - C6†*	Tr. H6 - C6†
8.	S. B3 - D4*	K. B5 - C5
9.	D. E8 - E5‡.	

163. Spiel. 2.

Aufopferung eines Läufers und Thurms.

Stellung.

W. K. B6 — T. B7 — Tr. D5 — L. A2 — B. A7.

S. K. A8 — T. D8 — Tr. H8 — S. F3 — B. G3; H2.

Weiß.	Schwarz.
1. T. B7 - H7	Tr. H8 - F8

Dieses Spiel des Stamma ist nicht ganz richtig. Denn wenn der S. besser zieht, so kann er es wenigstens unentschieden machen. Er muß sogleich in die Dame gehn, wie folgende Ausführung zeigt:

1. - -	H2 - H1D
2. Tr. [D5 - D8†*]	

Oder T. H7 - H1†. Siehe I. Veränderung.

	Tr. H8 - D8†
3. T. H7 - H1†	

Dies ist jezt mein bester Zug.

	Tr. D8 - D6*
4. K. B6 - C7	G3 - G2
5. T. H1 - H8*	K. A8 - A7†

Ziehe ich nun K. C7 - D6†, so rückt der S. seinen Bauer zur Dame und gewinnt. Ziehe ich aber meinen Thurm auf die Linie G, so geht er mit dem Bauer ebenfalls in die Dame. Ich bin genöthigt, diese Dame zu nehmen. Die beyderseitigen Thürme werden auch geschlagen und das Spiel ist remis.

2. Tr. D5 - D8†*	Tr. F8 - D8†
3. L. A2 - D5*	Tr. D8 - D5†
4. T. H7 - H8*	Tr. D5 - D8
5. T. H8 - D8†‡	

I. Veränderung.

Weiß.	Schwarz.
2. T. H7 - H1†	S. F3 - H2
3. Tr. [D5 - G5]	Tr. H8 - H6*
4. K. B6 - C7	T. D8 - D3
5. L. A2 - D5*	K. A8 - A7†
6. T. H1 - A1*	

Ziehe ich statt dessen Tr. G5 - G8, so darf der S. mit T. D3 - D5† nicht schlagen, weil er sonst durch Tr. G8 - A8 genöthigt würde, diesen Thurm zu schlagen, worauf ich sodann durch T. H1 - A1* das Mat leicht bewerkstelligen würde. Vielmehr muß er durch T. D3 - C3* meinen König entfernen, und dann den seinigen sogleich auf B6 ziehn, um ihn frey zu machen. Alsdann steht der S. immer etwas besser, indem er gegen meinen Läufer einen Springer und Bauer hat.

	Tr. H6 - A6
7. Tr. G5 - G8	T. D3 - C3*

Nicht aber Tr. A6 - A1†, oder T. D3 - D5†. In beyden Fällen wäre er mat. Im ersten Fall sogleich durch Tr. G8 - A8, und im zweyten durch denselben Zug, worauf er nur den Thurm mit K. A7 - A8 schlagen würde, um sogleich durch T. A1 - A6† mat zu seyn.

8. K. C7 - D7	Tr. A6 - A1†
9. Tr. G8 - A8	K. A7 - B6
10. Tr. A8 - A1†	

Der S. ist im Vortheil.

164. Spiel. 2.

Aufopferung eines Thurms.

Stellung.

W. K. A6 — T. C1 — S. E5 — L. A3 — B. B6.

S. K. A8 — T. D8 — Tr. E8 — S. D4 — B. D2; E3.

Weiß.	Schwarz.
1. T. C1 - C8*	
	T. D8 - C8†
2. B6 - B7*	K. A8 - B8
3. L. A3 - D6*	T. C8 - C7
4. S. E5 - D7‡	

Ich opfere den Thurm auf, um den feindlichen Thurm von der Linie D abzubringen, worauf ich hernach mit L. A3 - D6 Schach bieten will. — Uebrigens würde die Verwechselung meiner beyden ersten Züge denselben Erfolg haben.

165. Spiel. 2.

Aufopferung dreyer Officiers, um mit dem Springer das Mat zu bewerkstelligen.

Stellung.

W. K. B6 — T. D3 — S. B3 — Sr. C8 — L. G6 — B. C2; E4.

S. K. C4 — T. D7 — S. B8 — Sr. C6 — L. B5 — Lr. E5 — B. B4; C3.

Weiß.	Schwarz.
1. L. G6 - F7*	

Wenn ich statt dessen mit Sr. C8 - D6 zuerst Schach gebe, so kann ich das Mat um einen Zug früher bewerkstelligen. Denn der S. mag nun den Springer mit dem Läufer, oder dem Thurme, schlagen, so ist die Folge

im ersten Fall:

1.	-	Lr. E5 - D6†
2.	T. D3 - D4*	Sr. C6 - D4†
3.	S. B3 - A5‡	

im zweyten Fall:

1.	-	T. D7 - D6†
2.	L. G6 - F7*	T. D6 - D5
3.	L. F7 - D5†‡	

T. D7 - F7†

2. Sr. C8 - D6*

Kürzer wird das Mat auch hier bewirkt, wenn ich statt dessen T. D3 - D4* ziehe. Denn der S. mag diesen Thurm nun mit Lr. E5, oder mit Sr. C6, schlagen, so ziehe ich Sr. C8 - D6‡; oder auch S. B3 - A5‡.

Lr. E5 - D6†

3. T. D3 - D4* Sr. C6 - D4†

4. S. B3 - A5‡.

166. Spiel. 2.

Aufopferung eines Thurms, um zuerst zur Dame zu gelangen.

Stellung.

W. K. D5 — T. C6 — B. G7.
S. K. D7 — T. A8 — B. G3; H4.

	Weiß.	Schwarz.
1.	T. C6 - A6	T. [A8 - A6†]

In dieser Lage kann der S. nichts mehr thun, als ein paarmal mit seinem Thurme Schach bieten. Ich werde aber mit meinem König auf ihn rücken, daß er sich entfernen muß. Alsdann erobere ich leicht seine Bauern, und selbst den Thurm, mit meiner Königin.

2. G7 - G8D. ꝛc.

Oder T. A8 - G8, siehe I; — oder G3 - G2, siehe II. Veränderung.

I. Veränderung.

	Weiß.	Schwarz.
1.	- -	T. A8 - G8
2.	T. A6 - A7*	K. D7 - E8

Er könnte auch auf D8 gehen, worauf die Folge wäre:

2.	- -	K. D7 - D8
3.	K. D5 - D6	K. D8 - E8
4.	K. D6 - E6	K. E8 - D8
5.	T. A7 - A8*	K. D8 - C7
6.	T. A8 - G8†	G3 - G2
7.	T. G8 - C8*	K. C7 - C8†

8. G7 - G8D.* ꝛc.

Jezt werde ich durch D. G8 - G2† das Spiel zu meinem Vortheil entscheiden.

3. K. D5 - E6 ꝛc.

Nun muß der S., um dem Mat zu entgehen, K. E8 - D8 ziehn. Ich gebe mit T. A7 - A8 Schach und es erfolgen die Züge vom 5. Zuge der vorigen Anmerkung.

II. Veränderung.

	Weiß.	Schwarz.
1.	- -	G3 - G2
2.	T. A6 - A8†	G2 - G1D.
3.	G7 - G8D. ꝛc.	

Der S. kann zwar jezt mit seiner Königin Schach geben, aber doch nicht oft. Ich werde die Königinnen entweder wechseln, oder den feindlichen König bald mat setzen, z. B.

3.	- -	D. G1 - D1*

Zieht er statt dessen D. G1 - H1*, so werde ich K. D5 - C5 ziehn, und das Spiel nimmt dieselbe Wendung, welche die folgende Anmerkung anzeigt.

4.	K. D5 - C5	D. D1 - C1*
5.	D. G8 - C4 ꝛc.	

Der S. mag nun Schach

bieten, wie er will, so bedecke ich es auf eine solche Art, daß zugleich der feindliche König ein Schach erhält, welches die Wechselung der Königinnen zur Folge hat. Zieht aber der S. die Königin anderswohin, ohne Schach zu geben, so ziehe ich D. A6 - A7†*, und das Spiel ist in wenigen Zügen entschieden.

---

167. Spiel. 2.

Ein durch seinen eigenen Bauer eingeschlossener König.

Stellung.

W. K. C2 — T. E4 — B. G4.
S. K. A1 — T. B6 — B. A2; G5; H6.

Weiß.	Schwarz.
1. T. E4 - E1*	T. B6 - B1
2. T. E1 - C1	H6 - H5

Schlägt er statt dessen mit T. B1 - G1†, so bleibt sein König doch durch den meinigen, und durch seinen eigenen Bauer A2, eingeschlossen, und er würde doch gezwungen seyn, den Bauer H6 zu ziehen, wobey er immer zu spät kömmt, weil mein in die Dame rückender Bauer zugleich das Mat gibt.

Man muß sich überhaupt gegen das Ende eines Spiels hüten, daß man seinen König nicht in eine solche Ecke ziehe und einen Bauer nicht vorrücke, welcher jenem den Ausgang versperrt; es sey denn, daß man in einer hoffnungslosen Lage keine andere Rettung sähe, als das Spiel zum Patwerden einzuleiten. Dies würde auch dem S. wirklich gelungen seyn, wenn er nicht noch den Bauer H6 hätte ziehn können.

Das obige Spiel ist eines der scharfsinnigsten des Stamma.

3. G4 - H5† ꝛc.

---

*168. Spiel. 2.

Umtausch der Königin gegen den feindlichen Läufer, welcher seinen König bedeckt.

Stellung.

W. K. G2 — D. E5 — T. C1 — S. D5 — L. F3 — B. A5; B4; E2; G4.
S. K. B8 — D. H4 — Tr. H8 — S. A4 — L. B7 — B. A6; B5; C7; E3; F4.

Weiß.	Schwarz.
1. D. E5 - C7†*	K. B8 - A7

Zieht er ihn auf A8, so gebe ich mit S. D5 - B6 Schach, und sogleich durch D. C7 - B7† Mat.

2. D. C7 - B7†* K. A7 - B7†
3. S. D5 - B6* K. [B7 - B8]

Oder auf A7, siehe Veränderung.

4. S. B6 - D7* K. B8 - A7
5. T. C1 - C7‡

Veränderung.

Weiß.	Schwarz.
3. - -	K. B7 - A7
4. T. C1 - C7*	K. A7 - B8
5. T. C7 - B7‡	

---

*169. Spiel. 2.

Spiel eines Springers, um den Bauer zur Dame zu führen.

Stellung.

W. K. G1 — T. C1 — S. D4 — L. E3 — B. A5; C7; F2.
S. K. A7 — T. H3 — Tr. H8 — L. G4 — B. A6; B7; F3.

Weiß.	Schwarz.
1. S. D4 - F5*	

— Durch diesen Zug versperre ich seinem Läufer nicht nur die Richtung auf das Feld C8, wohin mein Bauer soll, sondern setze mich auch in den Stand, hernach S. F5 - D6 zu ziehn. Auf E6 würde der Springer das erstere vermögen; aber den Angriff verlieren. Auf B5, oder C6, stände er noch weniger gut.

B7 - B6

Zieht er sich mit K. A7 - A8 zurück, so ziehe ich sogleich C7 - C8D.*, und dann sofort T. C1 - C8‡.

2.	A5 - B6†*	K. [A7 - A8]

Oder auf B7, siehe Veränderung.

3.	C7 - C8D.*	Tr. H8 - C8†
4.	T. C1 - C8†*	K. A8 - B7
5.	S. F5 - D6‡	

Veränderung.

Weiß.	Schwarz.
2. -	K. A7 - B7
3. S. F5 - D6*	K. B7 - A8
4. B6 - B7‡	

---

170. Spiel. 2.

Aufopferung eines Läufers, Thurms und Springers, um zu siegen.

Stellung.

W. K. E6 — T. G5 — S. F5 — L. C2 — B. A5; D4.
S. K. C6 — T. C1 — S. C3 — L. B7 — Lr. D6 — B. B5; C7; E2.

Weiß.	Schwarz.
1. S. F5 - E7*	Kr. D6 - E7†
2. T. G5 - C5*	Kr. E7 - C5†
3. L. C2 - E4*	S. C3 - E4

Er könnte auch mit S. C3 - D5 das Schach bedecken; aber alsdann ist er doch durch L. E4 - D5† mat.

4. D4 - D5‡

Bey diesem Spiele kam alles darauf an, daß der S. Läufer auf C5 gelockt würde, um seinem eigenen Könige den Weg zu versperren. Dies hätte freylich auch sein Thurm gekonnt; aber zugleich hätte er das Feld D5 beherrscht, wodurch mir der Sieg entrissen seyn würde.

---

171. Spiel. 2.

Aufopferung der Königin. — Spiel der Bauern.

Stellung.

W. K. C2 — D. F5 — T. H3 — S. B5 — Sr. D2 — B. A2; B3; C4; D3; F3; G4.

S. K. B7 — D. F1 — T. A8 — Tr. E2 — S. A5 — L. F4 — B. A7; B6; G5; H7.

Weiß.	Schwarz.
1. T. H3 - H7†*	K. B7 - A6

Zieht sich der König auf die letzte Reihe zurück, so ist er durch D. F5 - F8; — oder auf C6, so ist er durch D. F5 - D5 sogleich mat. Wenn er aber das Schach mit L. F4 - C7 bedeckt, so ist die Folge:

2. D. F5 - D5* S. A5 - C6

Zieht sich statt dessen der König auf B8 zurück, so gebe ich mit T. H7 - H8 Schach, und, wenn er L. C7 - D8 dagegen zieht, durch T. H8 - D8† Mat; — oder geht der König auf A6 vor, so ist er durch S. B5 - C7† sogleich mat.

3. D. D5 - C6†* K. B7 - A6

Schlägt er jezt mit dem König meine Königin, so ziehe ich T. H7 - C7†‡.

4. S. B5 - C7†* K. A6 - A5
5. D. C6 - B5‡

2. D. F5 - C8* S. A5 - B7

Schlägt er statt dessen meine Königin mit dem Thurm, so ist er durch T. H7 - A7† sogleich mat.

3. D. C8 - B7†* K. A6 - A5
4. D. B7 - A7†*

Früher komme ich zum Ziel mit B3 - B4*. Denn

4. - - K. A5 - B4†

Rückt er den König auf A4, so gebe ich mit D. B7 - A6 Schach, und, nachdem er K. A4 - B4† gezogen hat, mit D. A6 - A3 Mat.

5. A2 - A3* K. B4 - A5

Zieht er statt dessen K. B4 - C5, so ist er durch D. B7 - D5 sogleich mat.

6. D. B7 - A7†* T. A8 - A7†
7. T. H7 - A7†‡

T. A8 - A7†

Zieht er, anstatt meine Königin zu schlagen, den König aus dem Schach, so ist die Folge:

4. - - K. A5 - B4
5. A2 - A3* K. B4 - C5
6. T. H7 - C7* L. F4 - C7†
7. D. A7 - C7†*

5. T. H7 - A7†* K. A5 - B4
6. A2 - A3* K. B4 - C5
7. D3 - D4* K. C5 - C6
8. D4 - D5* K. C6 - C5
9. B3 - B4‡

---

*172. Spiel. 2.

Spiel der Springer.

Stellung.

W. K. G2 — T. G4 — S. D5 — Sr. E5 — B. G3; H2.
S. K. H5 — D. D1 — T. C1 — S. F5 — B. G6; H7.

Weiß.	Schwarz.
1. T. G4 - G5*	K. H5 - G5†
2. Sr. E5 - F7*	K. G5 - H5
3. S. D5 - F4*	K. H5 - G4
4. H2 - H3‡	

Dieses Spiel des Stamma ist unrichtig. Denn wenn der S. vom Anfang an richtiger zieht, so muß er das Spiel gewinnen, wie folgende Ausführung zeigt:

1. - - K. H5 - H6
2. T. G5 - H5*

Auch wenn ich nun, wie Stamma will, mit Sr. E5 - F7 Schach biete, muß ich verlieren. Denn

2. Sr. E5 - F7* K. H6 - G7
3. T. G5 - G6†* H7 - G6†
4. S. D5 - E3 S. F5 - E3†*
5. K. G2 - H3 D. D1 - G4‡

Wenn aber zu der obigen Stellung des S. noch ein Bauer auf G7 hinzukommt, so ist das Spiel desselben vollkommen richtig.

	K. H6 - H5†
3. S. D5 - F6*	K. H5 - H6
4. Sr. E5 - F7*	K. H6 - G7
5. S. F6 - E8*	K. G7 - F7†
6. S. E8 - D6*	K. F7 - E6
7. G3 - G4	D. D1 - F1‡

---

173. Spiel. 2.

Aufopferung eines Springers, um zuerst zur Dame zu gelangen.

Stellung.

W. K. H7 — S. F6 — B. G5; G6.
S. K. F8 — S. E5 — L. D3 — B. C4.

Weiß. Schwarz.

1. S. F6 - D7* S. [E5 - D7†]

Oder K. F8 - E7. Siehe Veränderung.

2. K. H7 - H8 S. D7 - F6

Wenn der S. statt dessen mit L. D3 - G6† schlägt, so bin ich pat. Daß Stamma obigen Zug thun läßt, davon liegt der Grund in der in England üblichen Regel, daß der Patwerdende gewinnt, und noch glorreicher gewinnt, als wenn derselbe mat setzt.

3. G6 - G7*

Schlüge ich gleich mit G5 - F6†, so würde ich verlieren, weil der S. mit L. D3 - G6† wiederschlagen und diesen Läufer wegziehn würde, um mich nicht pat zu machen, und auf die Art seinen Bauer C4 ungehindert zur Dame führen könnte, indessen sein König von F8 nicht zu vertreiben wäre.

K. F8 - F7

4. G5 - F6†

Ich gewinne die Freyheit, zur Dame zu kommen und dadurch das Spiel.

Veränderung.

Weiß. Schwarz.

1. - - K. F8 - E7

2. S. D7 - E5†

Die Folge würde seyn:

2. - - L. D3 - G6†*

3. S. E5 - G6†* K. E7 - E6

4. S. G6 - F4* K. E6 - F5

5. G5 - G6.

Schlägt nun der S. mit K. F5 - F4*, so ziehe ich G6 - G7 und gelange früher zur Dame. — Oder zieht er statt dessen C4 - C3, so ziehe ich S. F4 - E2, versperre dem S. den Eintritt in die Dame, und gelange selbst zur Dame und zum Siege.

---

174. Spiel. 2.

Aufopferung der Königin und eines Thurms, um den beyden Läufern freyes Spiel zu geben.

Stellung.

W. K. H1 — D. D4 — Tr. H3 —
S. F4 — L. E7 — Lr. D3 —
B. A4; B3; C2; G3; H5.

S. K. G8 — D. F2 — T. B8 —
Tr. E3 — S. D8 — Sr. G4 —
B. A6; B6; C7; F5; G7; H7.

Weiß. Schwarz.

1. D. D4 - D8†*

Ich opfere meine Königin gegen den Springer auf, weil jene nicht mehr wirken kann, als ein Läufer, und ich noch beyde Läufer habe, und weil dieser mir sehr hinderlich ist. Denn zöge ich statt

dessen D. D4 - D5*, oder Lr. D3 - C4*, so würde dieser Springer das Schach auf E6 bedecken, wo er von dem Thurm unterstüzt ist und im Nothfall ersetzt werden kann. Dadurch würde mein Angriff aufhören.

T. B8 - D8

Zöge er dafür K. G8 - F7, so müßte ich Lr. D3 - C4* ziehn. Zwar würde er dagegen Tr. E3 - E6 ziehn; aber ich zöge alsdann sogleich Lr. C4 - E6†‡.

2. Lr. D3 - C4* K. G8 - H8
3. S. F4 - G6* H7 - G6†
4. H5 - G6†* Sr. G4 - H6
5. Tr. H3 - H6†* G7 - H6†
6. L. E7 - F6‡.

---

175. Spiel. 2.

Pat.

Stellung.

W. K. H6 — T. F4 — B. F6; G6; H5.
S. K. H8 — T. G2 — Tr. G8 — B. B5; C3.

	Weiß.	Schwarz.
1.	F6 - F7	Tr. [G8 - F8]

Oder Tr. G8 - G6†*, siehe I.; — oder C3 - C2, siehe II. Veränderung.

2. T. F4 - G4 T. G2 - G4†

Er könnte durch Tr. F8 - F7† das Mat um einen Zug aufhalten, denn

3. G6 - F7† T. G2 - F2
4. T. G4 - G8‡.

3. G6 - G7‡

Wenn hier Stamma das Mat ankündigt, ungeachtet der S. nach T. G4 - G7† ziehn kann, so soll dies wohl heißen: der W. hat das Spiel (nach der Sitte der Engländer) gewonnen, weil er diesem Falle pat ist.

I. Veränderung.

	Weiß.	Schwarz.
1.	- -	Tr. G8 - G6†*
2.	H5 - G6†	T. G2 - H2*
3.	K. H6 - G5	T. H2 - G2*

Zöge er K. H8 - G7, so zöge ich sogleich F7 - F8 D.‡.

4. K. G5 - F6

Zöge er nun auch T. G2 - G6†, so würde er das Mat von dem zur Dame schreitenden Bauer F7 doch nur um einen Zug aufhalten.

II. Veränderung.

	Weiß.	Schwarz.
1.	- -	C3 - C2
2.	F7 - F8	

Hier hört Stamma auf, und

merkt auch nicht an, was dieser zur Dame gekommene Bauer seyn soll. Er muß eine Königin seyn und die Folge wäre:

2. F7 - F8D. C2 - C1D.

Oder zöge er B5 - B4, so würde ich mit D. F8 - F6 Schach bieten, und wenn er Tr. G8 - G7 gezogen hätte, D. F6 - G7‡ ziehn.

3. G6 - G7* T. G2 - G7†
4. D. F8 - G8†* K. H8 - G8†

Oder T. G7 - G8†. In beyden Fällen bin ich pat. Denn den Thurm F4 kann ich auch nicht ziehen.

Zusatz.

Stamma will dieses Spiel den W. gewinnen lassen, und bringt es doch nur zu einem Pat. Durch bessere Züge kann es indessen wirklich gewonnen werden:

1. F6 - F7 Tr. G8 - F8
2. T. F4 - F2 T. G2 - G3

Würde er sich von der Linie G entfernen, so würde ich sogleich G6 - G7‡ ziehn.

3. T. F2 - E2 T. G3 - G4

Auch durch das Vorrücken seiner Bauern würde er das Spiel nur um wenige Züge verlängern, indem mein Thurm sie schlagen und dann doch den Sieg auf die angezeigte Art erringen würde.

4. T. E2 - E3 u. s. w.

---

*176. Spiel. 2.

Aufopferung eines Thurms, um den feindlichen König zu entblößen. — Spiel der beyden Springer.

Stellung.

W. K. F1 — T. D1 — Tr. E7 — S. B4 — Sr. E5 — B. B5; C4; F2; G3.

S. K. B8 — T. A8 — Tr. G8 — S. E2 — L. G7 — B. B6; C7; F3; G4; H2.

	Weiß.	Schwarz.
1.	S. B4 - C6*	K. B8 - B7

Es würde den nemlichen Erfolg haben, wenn er den König auf C8 rückte.

2. Tr. E7 - C7†*

Um theils den feindlichen König dadurch zu entblößen; theils meinen, durch beyde Springer unterstützten, andern Thurm D1 in Wirksamkeit zu setzen.

K. B7 - C7†

3. T. D1 - D7* K. C7 - C8
4. S. C6 - E7* K. C8 - B8
5. Sr. E5 - C6‡

---

177. Spiel. 2.

Aufopferung eines Springers und Läufers, um den feindlichen König auf ein Feld zu locken, wo er dem Matwerden nicht entgehen kann.

Stellung.

W. K. G1 — T. D2 — S. D5 — Sr. F4 — L. A5 — Lr. F1 — B. B4; C4; G3.

S. K. A8 — D. F3 — T. B1 — Tr. B8 — S. F5 — B. B7; C6; G4.

Weiß.	Schwarz.
1. S. D5 - C7*	K. A8 - A7
2. L. A5 - B6*	

Durch die Aufopferung des Läufers und Springers setze ich mich in den Stand, die beyden lezten Züge zu thun, welche das Mat bewerkstelligen.

	K. A7 - B6†
3. C4 - C5*	K. B6 - C7†

Zieht er den König auf A7, so ziehe ich sogleich T. D2 - A2‡.

4. Sr. F4 - E6*	K. C7 - C8
5. T. D2 - D8‡	

178. Spiel. 2.

Aufopferung eines Thurms und Springers, um den andern Springer in Thätigkeit zu setzen, welcher mat machen soll.

Stellung.

W. K. H1 — T. A8 — Tr. F4 — S. D4 — Sr. E6 — B. G2; H3.

S. K. H7 — T. B3 — Tr. D2 — S. E3 — L. E4 — B. C4; D5; H6.

Weiß.	Schwarz.
1. T. A8 - A7*	K. H7 - G6

Zieht er den König auf die letzte Reihe, so ziehe ich sogleich Tr. F4 - F8‡

2. T. A7 - G7*	K. G6 - H5
3. Tr. F4 - H4*	

Oder:

3. Tr. F4 - F5*	S. E3 - F5†

Schlägt er mit L. E4 - F5†, so bleibt der folgende Zug für Beyde, und ich ziehe im 5. Zuge: S. D4 - F3‡.

4. Sr. E6 - F4*	K. H5 - H4
5. T. G7 - G4‡	
	K. H5 - H4†
4. S. D4 - F5*	L. E4 - F5†

Zieht er statt dessen K. H4 - H5, so ziehe ich sogleich Sr. E6 - F4‡. — Oder zieht er S. E3 - F5†*, so gebe ich durch T. G7 - G4 von neuem Schach, und, wenn er den König auf H5 gerückt hat, durch Sr. E6 - F4 Mat.

5. G2 - G3*	K. H4 - H3†

Oder sonst ein anderer Zug.

6. Sr. E6 - F4‡.

179. Spiel. 2.

Spiel eines Springers.

Stellung.

W. K. C1 — S. D2.

S. K. A1 — B. A3.

Weiß.	Schwarz.
1. S. D2 - B3*	

Bey dieser Stellung hätte ich auch den König anziehn können und mit dem nemlichen Erfolge:

1. K. C1 - C2	K. A1 - A2
2. S. D2 - E4	K. A2 - A1
3. S. E4 - C5	K. A1 - A2

Und nun so fort, wie im Spiele.

	K. A1 - A2
2. S. B3 - C5	K. A2 - A1
3. K. C1 - C2	K. A1 - A2
4. S. C5 - D3	K. A2 - A1
5. S. D3 - C1	A3 - A2
6. S. C1 - B3‡	

180. Spiel. 2.

Aufopferung des Läufers, um zuerst in die Dame zu kommen.

Stellung.

W. K. D5 — S. C6 — L. H5 — B. D6.

S. K. D7 — S. F2 — L. G7 — B. B6; G3; H2.

Anm. Dieses Spiel des Stamma ist nicht richtig. Denn der S. muß es nicht verlieren, wenn er besser zieht. Siehe die Anm. zum 1. und 4. Zuge.

Weiß.	Schwarz.
1. L. H5 - E8*	K. D7 - E8†

Der S. thut besser, den Läufer nicht zu schlagen. Alsdann wird er das Spiel gewinnen, wie folgende Ausführung zeigt:

1. - -	K. D7 - C8
2. D6 - D7*	K. C8 - B7
3. D7 - D8D	H2 - H1D*
4. K. D5 - E6	D. H1 - H6*
5. K. E6 - F7	D. H6 - F6*
6. K. F7 - G8	D. F6 - D8†
7. S. C6 - D8†*	K. B7 - C8
8. L. E8 - C6	K. C8 - D8†
9. K. G8 - G7†	K. D8 - E7
10. K. G7 - G6	K. E7 - D6
11. L. C6 - F3	B6 - B5
12. K. G6 - G5	B5 - B4
13. K. G5 - H4	B4 - B3
14. K. H4 - G3†	B3 - B2
15. K. G3 - F2†	B2 - B1D.
16. K. F2 - G3	K. D6 - E5
17. K. G3 - F2	D. B1 - B6*
18. K. F2 - G2	D. B6 - G6*
19. K. G2 - F2	K. E5 - F4
20. K. F2 - E2	D. G6 - C2*
21. K. E2 - F1	K. F4 - F3†
22. K. F1 - G1	D. C2 - G2‡
2. K. D5 - E6	L. G7 - F6

Um mich entweder abzuhalten, den Bauer in die Dame zu ziehn,

oder einen Zug verlieren zu machen. — Zieht er aber statt dessen den König auf F8, so würde die Folge seyn:

2. - - K. E8 - F8
3. D6 - D7 K. F8 - G8
4. S. C6 - E7* K. G8 - H7
5. D7 - D8D. H2 - H1D
6. D. D8 - G8* K. H7 - H6
7. S. E7 - F5* K. H6 - G5
8. D. G8 - G7†* K. G5 - F4
9. D. G7 - G3†* K. F4 - E4
10. D. G3 - E3‡

3. D6 - D7* K. E8 - F8
4. K. E6 - F6† S. F2 - E4*

Auch dieser Zug könnte besser gethan werden, wenn er das Schach auf G4 gäbe. Alsdann würde das Spiel remis, oder gar dem S. gewonnen.

4. - - S. F2 - G4*
5. K. [F6 - G5]

Oder auf E6, siehe I.; — oder auf G6, siehe II. Veränderung.

H2 - H1D.
6. D7 - D8D.* K. F8 - G7
7. D. D8 - E7* K. G7 - H8

Jezt muß der S., so lange ich mit der Dame Schach biete, seinen König immer auf H7 und H8 erhalten, damit mein Springer nicht zum Angriffe komme. Thue ich indessen einen andern Zug, so verliere ich sogar.

5. K. F6 - G6

Nun kann ich freylich in wenigen Zügen mat setzen, z. B.

5. - - S. E4 - D6
6. D7 - D8D* S. D6 - E8
7. D. D8 - E7* K. F8 - G8
8. D. E7 - E8†‡

I. Veränderung.

Weiß.	Schwarz.
5. K. F6 - E6	H2 - H1D
6. D7 - D8D*	K. F8 - G7
7. D. D8 - G5*	

Oder sonst einen Zug. Der S. muß auch hier sich nach der Anm. im 4. Zuge verhalten.

II. Veränderung.

Weiß.	Schwarz.
5. K. F6 - G6	S. G4 - E5*
6. S. C6 - E5†	K. F8 - E7

Jezt verliere ich das Spiel.

---

*181. Spiel. 2.

Aufopferung eines Thurms, um die feindliche Königin zu gewinnen. — Spiel des Königs, um die feindlichen Bauern, welche der Dame nahe sind, davon abzuhalten, und dadurch zu gewinnen.

Stellung.

W. K. D1 — T. F8 — Tr. H4.
S. K. D3 — D. G3 — B. C4;
D2.

Weiß.	Schwarz.
1. T. F8 - D8*	K. [D3 - E3]

Oder auf C3. Siehe Veränderung.

2. Tr. H4 - H3	D. G3 - H3†

Zieht er statt dessen K. E3 - F3, so schlage ich mit dem Thurme seine Königin, und wenn diesen sein König wiedernimmt, so schlage ich den Bauer D2 und dann den andern Bauer.

3. T. D8 - D3*

Jezt kann der S. entweder meinen Thurm mit dem König, oder dem Bauer, schlagen, dann bin ich pat; — oder er weicht mit dem Könige aus, alsdann ist die Folge:

3. - -	K. E3 - E4
4. T. D3 - H3†	K. E4 - D4
5. K. D1 - D2†	K. D4 - E4
6. T. H3 - H4*	K. E4 - D5
7. K. D2 - C3	

und im folgenden Zuge nehme ich den feindlichen Bauer und gewinne.

Veränderung.

Weiß.	Schwarz.
1. - -	K. D3 - C3
2. Tr. H4 - H3	D. G3 - H3†

Zieht er statt dessen D. G3 - D3, so schlage ich sie mit einem meiner Thürme. Wenn diesen der Bauer C4 nimmt, so nehme ich denselben mit dem andern Thurm. Alsdann bin ich entweder pat, oder setze mat.

3. T. D8 - D3*	K. C3 - B2
4. T. D3 - H3†	C4 - C3
5. T. H3 - H1	K. B2 - B3

Ginge er auf B1 vor, so wäre die Folge:

5. - -	K. B2 - B1
6. K. D1 - E2*	K. B1 - C2
7. T. H1 - G1	K. C2 - B3
8. K. E2 - D3	K. B3 - B2
9. T. G1 - D1	C3 - C2
10. T. D1 - D2†	

und nehme im folgenden Zuge den Bauer.

6. K. D1 - E2	K. B3 - B2

Geht er auf C2, so zwinge ich ihn durch T. H1 - G1 mir im nächsten Zuge das Feld frey zu lassen und auf die Linie B zurückzuweichen.

7. K. E2 - D3	K. B2 - B3
8. T. H1 - B1*	K. B3 - A2
9. K. D3 - C2	

Zieht er nun den König auf A3, so nimmt der meinige den Bauer C3 und dann ist auch der andere verloren; und zieht er den Bauer D2 in die Dame, so nimmt ihn mein Thurm und das Spiel ist für mich entschieden.

182. Spiel. 2.

Aufopferung eines Thurms, um den feindlichen König auf dem Felde festzuhalten, wo er mat werden soll. — Vortheil der Entgegenstellung des Königs gegen den feindlichen, in eine Ecke getriebenen.

Stellung.

W. K. H5 — T. G6 — S. G5 — L. B6 — B. A5; F6; G4; H6.

S. K. F8 — T. B1 — Tr. C8 — S. D2 — B. A6; C2; D5; E4.

Weiß.	Schwarz.
1. T. G6-G8*	K. F8-G8†
2. H6-H7*	K. G8-H8
3. K. H5-G6	Tr. C8-F8.
4. L. B6-C5	T. B1-B8
5. F6-F7	Tr. F8-G8*
6. F7-G8D†*	T. B8-G8†*
7. K. G6-H6 ꝛc.	

Dieses Spiel des Stamma ist auf eine sonderbare Weise falsch. Denn der S. kann gewinnen, wenn er vom 4. Zuge an besser spielt, und dagegen muß der W. unbezweifelt gewinnen, wenn er gleich vom Anfang an einen entscheidenden Zug thut, nemlich T. G6-G7. Beydes wird durch folgende Ausführung bewiesen werden.

1. Der S. kann gewinnen.

Weiß.	Schwarz.
1. T. G6-G8*	K. F8-G8†
2. H6-H7*	K. G8-H8
3. K. H5-G6	Tr. C8-F8
4. L. B6-C5	Tr. F8-F6†*
5. K. G6-F6†	T. B1-B7
6. K. F6-G6	T. B7-H7†
7. S. G5-H7†	C2-C1D.
8. L. C5-D4*	K. H8-G8
9. S. H7-F6*	K. G8-F8
10. S. F6-H7*	K. F8-E7
11. L. D4-F6*	K. E7-D6
12. L. F6-D4	S. D2-F3
13. L. D4-B6	E4-E3
14. S. H7-F6	E3-E2
15. S. F6-E8*	K. D6-E7
16. S. E8-C7	D. C1-G5*
17. K. G6-H7	K. E7-F7
18. S. C7-D5†	D. G5-G7‡

2. Der W. muß gewinnen.

Weiß.	Schwarz.
1. T. G6-G7	[C2-C1]D.

Oder Tr. C8-C6, siehe I.; — oder K. F8-E8, siehe II.; — oder T. B1-B6†, siehe IV.; — oder T. B1-H1*, siehe VI. Veränderung.

2. S. G5-E6*

Oder auch S. G5-H7*.

K. F8-E8

3. T. G7-E7‡

I. Veränderung.

Weiß.	Schwarz.
1. - -	Tr. C8 - C6
2. S. G5 - H7*	K. F8 - E8
3. T. G7 - E7‡	

II. Veränderung.

Weiß.	Schwarz.
1. - -	K. F8 - E8
2. T. G7 - E7*	K. E8 - F8
3. S. [G5 - H7*]	

Oder S. G5 - E6*. Siehe III. Veränderung.

	K. F8 - G8
4. F6 - F7*	K. G8 - H8
5. L. B6 - D4*	K. H8 - H7†
6. F7 - F8D.‡	

III. Veränderung. (II.)

Weiß.	Schwarz.
3. S. G5 - E6*	K. F8 - G8
4. F6 - F7*	K. G8 - H8

Zieht er den König auf H7, so ist er sogleich durch F7 - F8D. mat.

5. L. B6 - D4*	K. H8 - H7
6. S. E6 - G5‡	

IV. Veränderung.

Weiß.	Schwarz.
1. - -	T. B1 - B6
2. S. [G5 - H7*]	

Oder A5 - B6†. Siehe V. Veränderung.

	K. F8 - E8
3. F6 - F7*	K. E8 - D7
4. F7 - F8D*	K. D7 - C6
5. D. F8 - C8†* u. s. w.	

V. Veränderung. (IV.)

Weiß.	Schwarz.
2. A5 - B6†	Tr. C8 - C6
3. B6 - B7	Tr. C6 - B6
4. S. G5 - E6*	Tr. B6 - E6†

Oder zieht er K. F8 - E8, so ziehe ich sogleich T. G7 - E7‡.

5. B7 - B8D.*	Tr. E6 - E8
6. D. B8 - D6*	Tr. E8 - E7
7. D. D6 - E7†‡	

VI. Veränderung.

Weiß.	Schwarz.
1. - -	T. B1 - H1*
2. K. H5 - G6	T. H1 - H6†*
3. K. G6 - H6†	Tr. [C8 - C6]

Oder C2 - C1D. — Oder K. F8 - E8. Siehe VII. Veränderung.

4. S. G5 - H7*	K. F8 - E8
5. T. G7 - E7‡.	

VII. Veränderung. (VI.)

Weiß.	Schwarz.
3. - -	K. F8 - E8
4. S. G5 - E6	T. C8 - C7
5. L. B6 - C7†	

Nun mag er ziehn, was er will; ich werde dann T. G7 - E7‡ ziehn.

---

*183. Spiel. 2.

Aufopferung eines Thurms.

Stellung.

W. K. E1 — T. B7 — Tr. F1 — S. E6 — B. G6.

S. K. H8 — T. A2 — Tr. G2 — S. F6 — Sr. G8 — B. B3.

Weiß.	Schwarz.
1. Tr. F1 - H1*	Tr. G2 - H2

Deckt er das Schach durch S. G8 - H6, so biete ich ein neues durch T. B7 - B8, und ziehe, nachdem er S. F6 - G8 gezogen hat, Tr. H1 - H6†‡.

2. T. B7 - H7*	Tr. H2 - H7†

Oder S. F6 - H7† mit demselben Erfolge.

3. G6 - G7‡.

---

184. Spiel. 2.

Feines Spiel eines Läufers, um den Gegner, ungeachtet zweyer Königinnen, mat zu setzen.

Stellung.

W. K. F7 — S. E6 — L. B4 — B. F4; G4.

S. K. H6 — T. C1 — S. B3 — Sr. F3 — B. A4; D3; E2.

Weiß.	Schwarz.
1. L. B4 - F8*	K. H6 - H7

Zöge ich statt dessen S. E6 - G5*, so würde ich bald verlieren. Denn der S. würde sogleich Sr. F3 - G5†* dagegen ziehn, und, nachdem ich mit F4 - G5† geschlagen hätte, mit T. C1 - F1 von neuem Schach bieten. Dadurch würde mein König von dem feindlichen entfernt und von meinen Bauern könnte keiner wirksam vorrücken, während er die Dame und das Spiel gewönne.

	Sr. F3 - E5*

Diese Aufopferung des Springers, so wie nachher des Thurms, ist ein wohlberechneter Zug, weil er dadurch meinen Läufer wegschafft, der seinen König festhält.

3. L. G7 - E5†	

Ich darf nicht mit dem Bauer F4 schlagen, weil sonst der feindliche Thurm frey würde.

T. C1 - C7*

4. L. E5 - C7† E2 - E1 D.

5. S. E6 - F8* K. H7 - H8

Dies ist ein fehlerhafter Zug. Denn wenn der S. statt dessen K. H7 - H6 zöge, so würde er sogar das Spiel gewinnen:

5. - - K. H7 - H6

6. G4 - G5*

Auch L. C7 - E5 würde mich nicht retten:

6. L. C7 - E5 D. E1 - E5†

7. F4 - E5† D3 - D2

8. E5 - E6 D2 - D1 D

9. E6 - E7 D. D1 - F3*

10. K. F7 - E8 S. B3 - C5

11. K. E8 - D8 D. F3 - A8*

12. K. D8 - C7 D. A8 - E8

wodurch er in wenigen Zügen gewinnen würde.

K. H6 - H5

7. G5 - G6 D. E1 - E4

8. G6 - G7 D. E4 - F5*

9. K. F7 - E7 D. F5 - G4

10. K. E7 - F7 D. G4 - G7†*

11. K. F7 - G7† D3 - D2

12. F4 - F5 D2 - D1 D.

wodurch er ohne Verzug gewinnen würde.

6. G4 - G5 D3 - D2

Da seine Königin nicht wirksam angreifen kann, so thut er wohl, auch seinen andern Bauer der Dame zu nähern.

7. G5 - G6 D. E1 - E8*

8. K. F7 - E8† K. [H8 - G7]

Oder D2 - D1. D. Siehe Veränderung.

9. L. C7 - E5* K. G7 - H6

Er könnte mit dem nemlichen Erfolge den König auch auf G8 ziehen.

10. G6 - G7 D2 - D1 D.

11. G7 - G8 D. D. D1 - H5*

12. K. E8 - E7 D. H5 - H4*

13. L. E5 - F6 D. H4 - E1*

14. K. E7 - F7

Er mag nun ziehen, wie er will, so ist er durch D. G8 - H7 mat.

Veränderung.

	Weiß.	Schwarz.
8.	- -	D2 - D1 D.
9.	L. C7 - E5*	K. H8 - G8
10.	S. F8 - H7	

Der Zug S. F8 - D7 wäre nicht gut, weil der S. durch D. D1 - D3 den Angriff bekäme; sich wohl noch einen Hauptstein machte; oder für seinen Bauer meinen Läufer umtauschen würde.

D. D1 - E2

11. S. H7 - F6* K. G8 - H8

Auch dies ist ein fehlerhafter Zug. Denn läßt er den König statt dessen auf G7 gehn, so gewinnt er einen Bauer, oder den Läufer:

11. - - K. G8 - G7

12. S. F6 - D7* K. G7 - G6†

13. S. D7 - F8* K. G6 - F5
14. K. E8 - F7 D. E2 - H5*
15. K. F7 - E7 D. H5 - H6
12. K. E8 - F8

Nun mag freylich der S. ziehn, was er will, D. E2 - E5†, oder D. E2 - G2: so ist er im ersten Falle durch G6 - G7, und im zweyten durch S. F6 - G4 mat.

185. Spiel. 2.

Aufopferung eines Thurms.

Stellung.

W. K. F7 — T. F6 — S. E6 — L. D2 — B. G5.
S. K. H7 — T. C8 — Tr. H1 — L. C5 — B. F2; H6.

Weiß.	Schwarz.
1. G5 - G6*	K. H7 - H8
2. G6 - G7*	K. H8 - H7
3. T. F6 - H6†*	

Ich opfere diesen Thurm gegen den Bauer auf, weil der Leztere mich hindert, den entscheidenden Zug mit dem Springer zu thun.

T. H1 - H6†
4. S. E6 - G5‡

186. Spiel. 2.

Aufopferung der Königin. — Der feindliche König aus einer Ecke in die andere getrieben. — Ein mit dem Einen Springer lieber, als mit dem Andern, gebotenes Schach. — Aufopferung eines Thurms, um dem feindlichen König einen Zufluchtsort abzuschneiden.

Stellung.

W. K. G1 — D. A4 — T. C1 — Tr. H7 — S. C3 — Sr. F4 — L. E4 — B. E3; G2.
S. K. B8 — D. D2 — T. C8 — Tr. D8 — S. G3 — Sr. H5 — L. G7 — B. A7; B6; C5; E6; F3; G6.

Weiß.	Schwarz.
1. D. A4 - A7†*	

Um mit Nachdruck zum Angriffe zu kommen, weil meine Lage sehr gefährlich ist, und ich durch diese Aufopferung alle meine übrigen Steine frey mache.

K. B8 - A7†
2. T. C1 - A1* K. A7 - B8
3. T. A1 - A8* K. B8 - C7
4. S. C3 - B5*

Das Schach mit dem andern Springer auf E6 hätte dem feindlichen Könige Gelegenheit gegeben, zu entkommen. Aber das obige Schach versperrt ihm zugleich das Feld D6.

K. C7 - D7

5. T. A8 - A7* K. D7 - E8

Das Bedecken des Schachs durch T. C8 - C7 hätte das Mat um Einen Zug entfernt.

6. L. E4 - G6†* K. E8 - F8

7. Tr. H7 - H8*

Dies ist ein feiner Zug. Denn ich zwinge ihn dadurch, vermittelst seines folgenden Zuges seinem eigenen Könige das Feld H8 zu versperren. — Hätte ich statt dessen den folgenden Zug jezt schon gethan, so blieb das Spiel remis, weil ein immerwährendes Schach die Folge davon gewesen wäre, nemlich:

7. S. F4 - E6†* K. F8 - G8

8. T. A7 - G7†* Sr. H5 - G7†

9. Tr. H7 - G7†* K. G8 - H8

Nun könnte ich nichts weiter bewirken, als mit dem Thurm auf G7 und H7 abwechselnd Schach bieten.

L. G7 - H8†

8. Sr. F4 - E6†* K. F8 - G8

9. L. G6 - H7‡.

---

187. Spiel. 2.

Aufopferung eines Thurms und Läufers.

Stellung.

W. K. E4 — T. D1 — L. F2 — B. F3.

S. K. G5 — T. H3 — S. H4 — B. F4.

Weiß.	Schwarz.
1. T. D1 - G1*	K. G5 - H5

Besser zöge fast der S. den König auf F6, wovon die Folge etwa seyn könnte:

1. - - K. G5 - F6

2. L. F2 - H4†* T. H3 - H4†

3. T. G1 - G4† T. H4 - G4†

4. F3 - G4† ꝛc.

Das Spiel ist remis, oder wohl gar pat. Bey dem geringsten Versehen des S. wird es von mir gewonnen.

2. L. F2 - H4† T. H3 - H4†

Schlägt er meinen Läufer mit dem Könige, so wäre die Folge:

2. - - K. H5 - H4†

3. K. E4 - F4† K. H4 - H5

4. T. G1 - G8 T. H3 - H4*

5. K. F4 - F5

Jezt wird der S. entweder den Thurm einbüßen, oder mat werden.

3. T. G1 - G8 ꝛc.

Die Folge wäre etwa:

3. - - K. H5 - H6

4. T. G8 - H8* K. H6 - G5

5. T. H8 - H4† K. G5 - H4†

6. K. E4 - F4† K. H4 - H5

7. K. F4 - F5 K. H5 - H6

8. K. F5 - F6 K. H6 - H7

Oder er zieht den König auf H5.

8. - - K. H6 - H5

9. F3 - F4 K. H5 - G4

10. F4 - F5 K. G4 - H5

11. K. F6 - G7 u. s. w.

9. F3 - F4 K. H7 - G8
10. K. F6 - E7

Und nun ziehe ich ungehindert den Bauer in die Dame und gewinne.

---

188. Spiel. 2.

Aufopferung eines Läufers, um zuerst zur Dame zu gelangen.

Stellung.

W. K. D2 — L. B2 — B. B7.
S. K. E4 — S. G4 — B. G2; H4.

Weiß.	Schwarz.
1. L. B2 - D4	K. E4 - D4†

Wenn er den Läufer nicht schlägt, so vertheidigt er sich besser, wiewohl er am Ende immer verliert:

1.	- -	S. G4 - H2
2.	L. D4 - F2	S. H2 - F3*
3.	K. D2 - E2	H4 - H3
4.	B7 - B8D.	H3 - H2
5.	D. B8 - E8*	K. E4 - F5
6.	D. E8 - D7*	K. F5 - F4
7.	D. D7 - F7*	K. F4 - E5

Zieht er statt dessen den König auf G5, so ziehe ich D. F7 - G7* ꝛc. — Oder zieht er ihn auf G4, so ziehe ich D. F7 - F3†*, und biete, wenn er den König auf G5 gerückt hat, mit D. F3 - G2† von neuem Schach.

3. D. F7 - G7*

Und nehme hernach den Bauer G2, u. s. w.

2. B7 - B8D. G2 - G1D.
3. D. B8 - B6*

Ich raube dann die Königin und erobere den Sieg.

---

189. Spiel. 2.

Aufopferung eines Thurms, um früher zur Dame zu kommen.

Stellung.

W. K. C4 — T. F1 — B. A6; E3.
S. K. A4 — T. B1 — B. B3; C2.

Weiß.	Schwarz.
1. T. F1 - C1	T. [B1 - C1†]

Oder K. A4 - A3. Siehe I. Veränderung.

2.	A6 - A7	K. A4 - A3

Wenn er auf A5 rückte, so wäre die Folge:

2.	- -	K. A4 - A5
3.	A7 - A8D*	K. A5 - B6
4.	D. A8 - B8*	K. B6 - C6
5.	D. B8 - B3†	

womit auch der S. verloren hätte.

3.	A7 - A8D*	K. A3 - B2
4.	D. A8 - A4	T. C1 - D1

Oder er zieht den Thurm auf H1:

4. - - T. C1-H1
5. D. A4-B3†* K. B2-C1

Oder er zieht ihn auf A1. In diesem Falle werde ich D. B3-C2†, und, wenn er dann mit T. H1-H4 Schach geboten hat, E3-E4 ziehn. Nimmt nun sein Thurm den Bauer, so nehme ich denselben mit der Königin, und der Anschlag des S., sich pat zu setzen, ist mißlungen.

6. K. C4-C3 T. H1-H2
7. D. B3-A3* K. C1-D1
8. D. A3-D6* K. D1-E1
9. D. D6-G3* K. E1-F1
10. K. C3-B2 T. H2-E2
11. E3-E4 T. E2-D2

Hätte er hier T. E2-E4† gezogen, so hätte ich durch D. F1-F3* seinen Thurm erobert.

12. K. B2-C1 T. D2-E2
13. D. G3-F3* K. F1-E1
14. D. F3-E2†* ꝛc.

5. D. A4-B3†* K. B2-C1
6. K. C4-C3 T. D1-D2
7. E3-E4

Hier bricht Stamma ab. Die Fortsetzung würde seyn, daß der S. T. D2-E2 zieht. Ich könnte nun D. B3-B6 ziehn. Hierauf bleiben dem S. nur vier Wege übrig:

a) K. C1-D1. Alsdann gebe ich mit D. B6-D4 Schach, und in höchstens zwey Zügen auf G1 und E1 das Mat.

b) T. E2-E1. Alsdann gebe ich auf B2 Schach und auf C2† Mat.

c) T. E2-D2. Alsdann ziehe ich die Königin auf E3, halte den Thurm gefangen, und schlage in den nächsten Zügen diesen und den feindlichen Bauer, worauf dann der meinige ungehindert in die Dame geht.

d) T. E2-G2. In diesem Falle gebe ich mit der Königin auf E3 Schach, und ziehe sie (der S. mag den König rechts, oder links, weichen lassen) auf D3. Entfernt sich nun der König von seinem Bauer, so schlage ich leztern mit der Königin; — oder zieht er den Thurm hin und her, so führe ich auch meinen Bauer ungehindert zur Dame.

I. Veränderung.

	Weiß.	Schwarz.
1.	- -	K. A4-A3

Hier könnte er auch den König auf A5 ziehn:

1.	- -	K. A4-A5
2.	A6-A7	T. B1-C1†
3.	K. C4-B3†	T. C1-E1
4.	A7-A8D*	K. A5-B6
5.	K. B3-C2†	T. E1-E3†

Nun werde ich seinen Thurm mit meiner Königin erobern, da er von seinem König entfernt ist.

2. K. C4 - C3 T. B1 - C1†

Wenn er statt dessen B3 - B2 zieht:

2. - - B3 - B2
3. A6 - A7 K. A3 - A4
4. A7 - A8D* K. A4 - B5
5. T. C1 - C2†

3. A6 - A7 K. [A3 - A4]

Oder K. A3 - A2. Siehe II. Veränderung.

4. A7 - A8D* K. A4 - B5
5. D. A8 - B7*

Im folgenden Zuge erobere ich mit der Königin den Bauer B3 und das Spiel.

III. Veränderung. (I.)

Weiß.	Schwarz.
3. - -	K. A3 - A2
4. A7 - A8D*	K. A2 - B1
5. D. A8 - A3	

Er mag nun ziehn, was er will, so ziehe ich D. A3 - B2†.

---

*190. Spiel. 2.

Aufopferung beyder Thürme.

Stellung.

W. K. G1 — D. E5 — T. A1 — Tr. B1 — S. D4 — L. C4 — B. A6; F2; G3.

S. K. A8 — D. H3 — T. D8 — Tr. H7 — S. F6 — Sr. G4 — B. A7; F5; G6.

Weiß.	Schwarz.
1. Tr. B1 - B8*	

Durch die Aufopferung dieses Thurms setze ich mich in den Stand, mit Erfolg durch meine Königin Schach zu bieten, und verursache zugleich, daß er durch das Schlagen desselben mit T. D8 - B8† sich selbst den Rückzug nach der linken Seite hin abschneidet.

Uebrigens hätte auch der Läufer anfangen, und der Zweyte und Erste Zug Beyder vertauscht werden können, und der Erfolg wäre der nemliche geworden.

T. D8 - B8†

2. L. C4 - D5* S. [F6 - D5†]

Oder Tr. H7 - B7. Siehe I. Veränderung.

3. D. E5 - D5†* Tr. [H7 - B7]

Oder T. B8 - B7. Siehe II. Veränderung.

4. A6 - B7†* T. B8 - B7†
5. T. A1 - A7†*

Nur durch das Preisgeben dieses Thurms kann der feindliche König entblößt und mat werden.

K. A8 - A7†

6. D. D5 - A5* K. A7 - B8
7. D. A5 - D8*

Hier hat Stamma einen unnützen

Zug gethan. Ich könnte sogleich S. D4 - C6* ziehn, und, wenn der S. König auf C8 gewichen ist, D. A5 - D8‡.

K. B8 - A7
8. S. D4 - C6* K. A7 - A6
9. D. D8 - A5‡.

I. Veränderung.

Weiß.	Schwarz.
2. - -	Tr. H7 - B7
3. L. D5 - B7†*	T. B8 - B7†
4. A6 - B7†*	K. A8 - B7†
5. T. A1 - B1*	

Oder auch D. E5 - E7*, wobey der S., wenn er nicht vorsichtig ist, sogleich, sonst aber in eben so vielen Zügen, mat wird.

K. B7 - C8
6. T. B1 - B8* K. C8 - D7
7. T. B8 - B7* K. D7 - D8
8. D. E5 - E7*

Auch dies ist ein unnützer Zug. Denn ich könnte jezt gleich D. E5 - B8‡ ziehn.

K. D8 - C8
9. D. E7 - C7‡.

II. Veränderung.

Weiß.	Schwarz.
3. - -	T. B8 - B7
4. A6 - B7†*	K. A8 - B8

Zieht er Tr. H7 - B7†, so ziehe ich T. A1 - A7†*, und habe dieselbe Stellung, als oben im 5. Zuge des Hauptspiels.

5. D. D5 - D8* K. B8 - B7†
6. T. A1 - B1* K. B7 - A6
7. D. D8 - D6* K. A6 - A5
8. D. D6 - A3‡

---

191. Spiel. 2.

Aufopferung der Königin. — Spiel der Springer, um zu rechter Zeit Schach zu bieten.

Stellung.

W. K. G1 — D. A4 — T. A2 — S. C4 — Sr. D4 — B. B5; E4; G2.
S. K. D8 — D. H3 — T. G6 — Tr. G8 — S. C7 — B. D6; E6; F7; H4.

Weiß.	Schwarz.
1. Sr. D4 - C6*	K. D8 - E8

Er könnte den König auch entweder auf D7 ziehn; dann wäre die Folge:

1. - - K. D8 - D7
2. S. C4 - B6* K. D7 - E8
3. D. A4 - A8* S. C7 - A8†
4. T. A2 - A8†‡.

Oder auf C8:

1. - - K. D8 - C8
2. S. C4 - B6* K. C8 - B7
3. D. A4 - A7‡

2. D. A4 - A8*

Hätte ich anstatt die Königin aufzuopfern, welche durch meinen

Thurm ersetzt wird, mit S. C4-D6 Schach geboten, so könnte ich nicht mat setzen. Mit diesem Springer kann ich nur alsdann ein wirksames Schach bieten, wenn mein Thurm das Feld A7 bezogen hat, und den feindlichen König hindert, diesen Springer anzugreifen.

S. C7 - A8†

Zieht er statt dessen K. E8 - D7, so ziehe ich sogleich S. C4 - D6‡.

3. T. A2 - A8†* K. E8 - D7
4. T. A8 - A7* K. D7 - E8

Geht er auf C8, so ist er sogleich durch S. C4 - B6 mat.

5. S. C4 - D6†* K. E8 - F8
6. T. A7 - F7†‡.

---

192. Spiel. 2.

Aufopferung eines Thurms und Springers, so wie auch des Vortheils, den feindlichen Springer zu rauben, um den König da festzuhalten, wo er mat werden soll.

Stellung.

W. K. F1 — D. A5 — T. H2 — S. C7 — Lr. A6 — L. H6 — B. B3; F2; G3.

S. K. B8 — D. H7 — T. C2 — Tr. H8 — S. D3 — L. E7 — B. A7; D6; F3; G4.

Weiß.	Schwarz.
1. L. H6 - E3	

Ich gebe den Thurm H2 preis, um damit so viel Zeit zu gewinnen, daß ich meinem Läufer die Richtung auf den Bauer A7 geben kann, welcher den feindlichen König bedeckt.

D. H7 - H2†

Oder T. C2 - C1*. Siehe Veränderung. — Aber wenn er statt dessen seine Königin aufopfert und meinem Läufer die vorherbemerkte Richtung unterbricht, so wird er sich besser vertheidigen, z. B.

1. - - S. D3 - C5
2. T. H2 - H7† Tr. H8 - H7†
3. K. F1 - G1

Jezt muß ich schon den Angriff aufgeben, und auf meine eigene Sicherheit Bedacht nehmen. Denn D. A5 - B5* könnte mir jezt nichts helfen, weil ich hernach nicht auf B7 Schach geben, und den Angriff fortsetzen könnte.

T. C2 - B2

4. L. E3 - D2

Um den Zug des Gegners T. B2 - B1* zu verhüten, und meine Steine zum Angriff zusammen zu halten.

T. B2 - B3†

Jezt muß ich einen ganz neuen Entwurf zum Angriff machen. Ich habe zwar eine

Königin gegen einen Thurm, aber der S. hat 2 Bauern mehr, und mein König hat eine eingesperrte Stellung. Daher darf ich wenigstens beym Angriff mich nicht übereilen.

2. L. E3 - A7†* K. B8 - A7†
3. Lr. A6 - C8*

Ich darf seinen Springer D3 nicht nehmen. Lieber biete ich dieses Schach, um das hernach mit der Königin zu gebende Mat zu unterstützen.

K. A7 - B8
4. D. A5 - A8* K. B8 - C7†
5. D. A8 - B7* K. C7 - D8
6. D. B7 - D7‡

Veränderung.

Weiß.	Schwarz.
1. - -	T. C2 - C1*
2. L. E3 - C1†	D. H7 - H2†
3. D. A5 - B5*	K. B8 - C7†
4. D. B5 - B7*	K. C7 - D8
5. D. B7 - C8‡	

---

*193. Spiel. 2.

Spiel zweyer Springer. — Ein in die Dame gezogener und zum Springer, gewordener Bauer setzt mat.

Stellung.

W. K. G1 — S. C3 — Sr. D6 —
L. H1 — B. A6; B7; C5.
S. K. A7 — T. C2 — S. A5 —
Sr. E3 — L. E8 — B. F4;
G3; H3.

Weiß.	Schwarz.
1. S. C3 - B5*	L. E8 - B5†

Oder K. A7 - A6†. Siehe Veränderung.

2. Sr. D6 - C8*	K. A7 - A6†

Er könnte auch K. A7 - B8 ziehn, und dies gäbe eine Veränderung, welche Stamma nicht hat.

2. - -	K. A7 - B8
3. A6 - A7*	K. B8 - C7
4. B7 - B8D.*	K. C7 - D7

Oder K. C7 - D8

4. - -	K. C7 - D8
5. D. B8 - D6*	K. D8 E8
6. D. D6 - E7‡.	
5. D. B8 - D6*	K. D7 - C8†
6. A7 - A8T.‡	
3. B7 - B8S.‡.	

Veränderung.

Weiß.	Schwarz.
1. - -	K. A7 - A6†
2. S. B5 - C7*	K. A6 - A7
3. Sr. D6 - C8*	K. A7 - B8
4. S. C7 - A6‡.	

---

194. Spiel. 2.

Art, den feindlichen Bauer von der Dame abzuhalten, und doch den seinigen zur Dame zu führen.

Stellung.

W. K. C3 — B. A4; C4.
S. K. C5 — B. G5.

	Weiß.	Schwarz.
1.	A4 - A5	G5 - G4
2.	K. C3 - D3	G4 - G3
3.	K. D3 - E2	

Ich kann den König sicher von meinen Bauern entfernen. Denn schlägt der S. König meinen Bauer C4, so kommt er überall zu spät, sowohl den seinigen zu retten, als den meinigen von der Dame abzuhalten.

K. C5 - C6

4. K. E2 - F3 K. C6 - B7

Um meine Bauern anzugreifen. Ließe ich mich verleiten, jezt gleich den feindlichen Bauer zu schlagen, so würde er seinen König auf A6 ziehen, und dadurch das Spiel remis machen.

5. C4 - C5

Dies ist der einziggute und entscheidende Zug für mich.

K. B7 - A6

Es wäre in der Hauptsache gleich, wenn er den König auf C6 rückte. Denn ich würde alsdann A5 - A6 ziehn.

6. C5 - C6 K. A6 - A7
7. K. F3 - G3† K. A7 - A6
8. K. G3 - F4

Die Folge des hier vom Stamma abgebrochenen Spiels wäre:

8. - - K. A6 - A7
9. K. F4 - E5 K. A7 - A6
10. K. E5 - D6 K. A6 - A7
11. C6 - C7 K. A7 - B7
12. K. D6 - D7 K. B7 - A6
13. C7 - C8D*

womit ich bald mat setze.

195. Spiel. 2.

Aufopferung eines Thurms, um früher zur Dame zu kommen. — Wirksamkeit des Königs.

Stellung.

W. K. A5 — T. C1 — B. A6; B6.
S. K. A8 — T. F8 — B. G4; H3.

	Weiß.	Schwarz.
1.	T. C1 - C8*	

Auf einem kürzern Wege läßt sich bey dieser Stellung das Mat bewerkstelligen, wenn vom Anfang an gleich anders gezogen wird:

1. A6 - A7 T. F8 - F5*

Oder zieht er K. A8 - B7, so ist die Folge:

2. T. C1 - C7* K. B7 - A8
3. K. A5 - A6 T. F8 - B8

4. T. C7 - C8 T. B8 - C8 †
5. B6 - B7 ‡

Oder zieht er T. F8 - F7, so ist die Folge:

2. T. C1 - C8* K. A8 - B7
3. A7 - A8 ‡.

2. K. A5 - A6 T. F5 - F8
3. B6 - B7 ‡.

T. F8 - C8 †

2. B6 - B7* K. A8 - B8
3. K. A5 - B6 T. C8 - C6*
4. K. B6 - C6 † [H3 - H2]

Oder K. B8 - A7. Siehe Veränderung.

5. K. C6 - B6 H2 - H1 D.
6. A6 - A7 ‡.

Veränderung.

Weiß.	Schwarz.
4. - -	K. B8 - A7
5. K. C6 - C7	H3 - H2
6. B7 - B8 D.*	K. A7 - A6 †
7. D. B8 - B6 ‡	

196. Spiel. 2.

Aufopferung eines Thurms, um die feindliche Königin und den Sieg zu erobern.

Stellung.

W. K. F3 — T. F6 — S. B4 — B. B3; C4; G4; H5.

S. K. A8 — D. E5 — B. B6; C7; F4; G5; H6.

Weiß.	Schwarz.
1. T. F6 - F8*	K. A8 - B7

Zieht er ihn auf A7, so ist seine Königin um einen Zug früher verloren.

2. T. F8 - B8*	K. B7 - B8 †
3. S. B4 - C6*	K. B8 - B7
4. S. C6 - E5 †	

Nun wird mein Springer von den feindlichen Bauern auf der Königsseite so viele schlagen, als erforderlich ist, um einen der meinigen in die Dame zu führen, und dadurch das Spiel gewinnen.

*197. Spiel. 2.

Aufopferung der Königin.

Stellung.

W. K. G1 — D. B3 — T. E2 — Tr. F1 — S. D4 — Sr. E5 — L. C2 — B. A4; B5; F2.

S. K. E8 — D. H4 — T. C8 — Tr. H8 — S. B4 — Sr. F6 — L. D7 — Lr. F8 — B. A5; B7; C7; F7; G4.

Weiß.	Schwarz.
1. D. B3 - F7 †*	

Ich würde schon das Spiel gewinnen können, wenn ich Sr. E5-G6* zöge. Denn dadurch erobere ich die Königin.

K. E8 - D8

2. S. D4 - E6*

Einen viel bessern Zug konnte Stamma mich hier thun lassen, wodurch ich, selbst wenn mir der Springer D4, der Läufer C2 und der Thurm F1, vom Brette genommen würden, in den Stand gesetzt würde, schon im folgenden Zuge das Mat zu geben, nemlich D. F7 - D7*. Denn wenn nun der S. die Königin mit Sr. F6 - D7† schlägt, so ziehe ich sogleich Sr. E5 - F7‡.

L. D7 - E6†

3. Tr. F1 - D1* S. [B4 - D5]

Oder Sr. F6 - D5. Siehe * Veränderung. — Allein zöge der S. hier besser, als Stamma ihn ziehn läßt, so würde er unfehlbar gewinnen, wie folgende Ausführung zeigt:

3. - - Lr. F8 - D6

4. T. D1 - D6†*

Hier würde ich besser spielen und mich länger halten, wenn ich statt dessen D. F7 - E7* ziehe. Denn jezt ist der S. König gezwungen, zu schlagen. Ich werde dann durch Sr. E5 - G6* die feindliche Königin wieder erbeuten. Indessen behält der S. 6 Officiers gegen 3, und muß, — wenn gleich langsamer, — gewinnen.

C7 - D6 †

5. Sr. E5 - C6*

Auch D. F7 - E7* kann mich nicht retten:

5. D. F7 - E7* K. D8 - E7†
6. Sr. E5 - G6* K. E7 - D7
7. Sr. G6 - H4† Tr. H8 - H4†

Der S. hat nun fünf Officiers und muß gegen meine zwey Officiers nothwendig gewinnen.

S. B4 - C6†
6. D. F7 - F6†* D. H4 - F6†
7. B5 - C6† D. F6 - A1*
8. K. G1 - G2 D. A1 - H1*
9. K. G2 - G3 D. H1 - F3‡
4. Tr. D1 - D5†* L. E6 - D5†
5. D. F7 - D5†* Sr. F6 - D5†
6. Sr. E5 - F7* K. D8 - D7
7. L. C2 - F5‡.

Veränderung.

Weiß.	Schwarz.
3. - -	Sr. F6 - D5
4. D. F7 - D7*	L. E6 - D7†
5. Sr. E5 - F7‡	

---

*198. Spiel. 2.

Aufopferung eines Thurms und Springers, um den feindlichen König auf dem Felde festzuhalten, worauf er mat werden soll.

Stellung.

W. K. G1 — D. G4 — Tr. H1 — S. F5 — L. D3 — B. F2; G3.

S. K. G8 — D. D5 — T. A7 — Tr. F8 — L. C6 — B. F6; G7.

Weiß.	Schwarz.
1. S. F5 - E7*	

Ich gebe diesen Springer preis, weil er meinem Läufer im Wege steht.

	T. A7 - E7†

Einen bessern Zug würde er mit K. G8 - F7 thun, wodurch er zwar seine Königin einbüßt, aber doch so geschwind nicht mat wird.

1. - -	K. G8 - F7
2. S. E7 - D5†	L. C6 - D5†
3. D. G4 - G6*	K. F7 - E6
4. L. D3 - F5*	K. E6 - D6
5. Tr. H1 - H7	

Wenn ich den Thurm nicht wegzöge, so müßte ihn der S. mit seinem Läufer nehmen, und im folgenden Zuge Tr. F8 - F7 spielen. Er würde alsdann mit den beyden Thürmen, die sich wechselseitig und zugleich die Bauern decken, immer noch einige Zeit sich halten können.

	Tr. F8 - F7

Hätte er T. A7 - A1* gezogen, so hätte ich das Schach mit Lr. F5 - B1 bedeckt und den Bauer G7 erobert. Der S. müßte immer verlieren, aber nicht so bald.

2. L. D3 - H7*	K. G8 - F7

Der König könnte auch auf H8 ziehn:

2. - -	K. G8 - H8
3. L. H7 - E4*	

Ich mußte ihn bis so weit herziehn. Hätte ich ihn nur auf G6 gesetzt, so zog der S. D. D5 - H1†.

	K. H8 - G8
4. L. E4 - D5†*	L. C6 - D5†
5. F2 - F3	

Um nicht meinen Thurm zu verlieren, oder in zwey Zügen mat zu werden. Ich werde bis zur Entscheidung noch manche Züge zu thun haben.

3. L. H7 - G6*	K. F7 - G8
4. Tr. H1 - H8*	K. G8 - H8†
5. D. G4 - H4*	K. H8 - G8
6. D. H4 - H7†.	

Zusatz.

Aus der Anm. bey dem 1. Zuge des S. ergibt sich, daß die Ausführung des Stamma nicht ganz ohne Tadel sey, weil demselben der Ausweg frey steht, den schachgebenden Springer nicht zu schlagen.

Folgende Auflösung, welche die Königin aufopfert, ist unstreitig besser, so wie sie auch früher das Mat bewerkstelligt:

Weiß.	Schwarz.
1. S. F5 - H6*	K. G8 - H8
2. S. H6 - F7*	K. H8 - G8
3. D. G4 - G7†*	K. G8 - G7†
4. Tr. H1 - H7*	K. G7 - G8
5. S. F7 - H6‡.	

199. Spiel. 2.

Spiel der zur Dame rückenden Bauern.

Stellung.

W. K. D2 — L. E5 — B. C5.
S. K. B1 — B. A2; B7.

Weiß.	Schwarz.
1. L. E5 - A1	K. B1 - A1†

Wenn der S. hier schon den folgenden Zug B7 - B5 thut, so muß ich im Vorbeygehn diesen Bauer schlagen und die Folge wäre:

1.	- -	B7 - B5
2.	C5 - B6†	K. B1 - A1†
3.	B6 - B7	K. A1 - B2
4.	B7 - B8D*	K. B2 - A1
5.	D. B8 - E5*	K. A1 - B1
6.	D. E5 - E4*	K. B1 - B2
7.	D. E4 - D4*	K. B2 - B1
8.	D. D4 - D3*	K. B1 - B2
9.	D. D3 - C3*	K. B2 - B1
10.	D. C3 - C1‡.	

Wäre der S. König einmal auf die dritte Reihe ausgewichen, so würde ich die Königin sogleich auf A1 gebracht und seinen Bauer damit erobert haben.

2.	K. D2 - C2	B7 - B5
3.	C5 - C6	

Jezt darf mein Bauer den seinigen nicht im Vorbeygehen nehmen, sonst wäre der S. pat.

		B5 - B4
4.	C6 - C7	B4 - B3*
5.	K. C2 - B3†	K. A1 - B1
6.	C7 - C8D.	A2 - A1D.

Es könnte dieser in die Dame gerückte Bauer, zum Springer erklärt, wirksamer seyn. Aber der S. muß doch verlieren:

6.	- -	A2 - A1S*
7.	K. B3 - C3	S. A1 - C2

Zieht er statt dessen K. B1-A2, so ziehe ich D. C8 - B7, und gebe hernach Mat. — Oder zieht er K. B1 - C1:

7.	- -	K. B1 - C1
8.	D. C8 - D7	S. A1 - C2

Zieht er dafür den König auf B1, so ziehe ich D. D7 - D2, und es wird dasselbe Spiel.

9.	D. D7 - D2*	K. C1 - B1
10.	D. D2 - C2†*	K. B1 - A1
11.	D. C2 - B2‡.	
8.	D. C8 - B7*	K. B1 - C1
9.	D. B7 - H1*	S. C2 - E1
10.	D. H1 - E1†‡.	

7. D. C8 - C2‡.

200. Spiel. 2.

Stärke eines Königs, der seine Bauern unterstützt, und dem feindlichen Könige sich entgegengestellt hat.

Stellung.

W. K. G5 — T. A2 — B. F6; G7.
S. K. F7 — L. E5 — B. C7; D2,

Weiß.	Schwarz.
1. G7 - G8D*	K. F7 - G8†
2. K. G5 - G6	L. E5 - D6

Dem S. würde die Eroberung meines Bauers mit L. E5 - F6† nichts geholfen haben, indem ich mit T. A2 - A8 Schach und hernach Mat gegeben hätte.

3. T. A2 - A8*	L. D6 - F8
4. F6 - F7*	K. G8 - H8
5. T. A8 - F8†‡.	

201. Spiel. 2.

Spiel eines Thurms.

Stellung.

W. K. E5 — T. H7 — B. D6.
S. K. D8 — L. G4.

Weiß.	Schwarz.
1. T. H7 - H4	L. G4 - D1

Unstreitig steht er hier am besten. Ginge der Läufer auf F3, oder E2, so würde mein König auf E6 ausweichen; und ginge er auf D7, so würde ich durch T. H4 - H8* um vier Züge früher zur Entscheidung führen.

2. T. H4 - D4	L. D1 - B3

Zöge er ihn auf C2, so würde ich meinen folgenden Zug ebenfalls dagegen thun. — Zieht er ihn aber auf F3, so würde sich das Spiel dahin abändern müssen:

2. - -	L. D1 - F3
3. D6 - D7	L. F3 - C6
4. K. E5 - D6	L. C6 - D7†

Oder L. C6 - E4

4. - -	L. C6 - E4
5. T. D4 - B4	L. E4 - B7
6. T. B4 - F4.	

5. T. D4 - H4	L. D7 - E8

Oder L. D7 - B5

5. - -	L. D7 - B5
6. T. H4 - H8*	L. B5 - E8
7. T. H8 - G8	
6. T. H4 - H8.	
3. D6 - D7	L. B3 - C2
4. K. E5 - D6	L. C2 - F5
5. T. D4 - F4	L. F5 - D7†

Oder L. F5 - G6

5. - -	L. F5 - G6
6. T. F4 - F8*	L. G6 - E8
7. T. F8 - E8‡.	
6. T. F4 - F8*	L. D7 - E8
7. T. F8 - H8	K. D8 - C8
8. T. H8 - E8†*	

202. Spiel. 2.

Aufopferung eines Thurms, um früher zur Dame zu kommen.

Stellung.

W. K. F6 — T. A1 — B. F4; G6.

S. K. E8 — T. H1 — B. F5; G2.

Weiß.	Schwarz.
1. T. A1 - G1	T. H1 - G1†

Er könnte auch statt dessen den König auf F8 ziehn. Aber immer werde ich durch Ueberlegenheit meiner Steine siegen.

1.	- -	K. E8 - F8
2.	T. G1 - G2†	T. H1 - H5
3.	T. G2 - G5	T. H5 - H6
4.	T. G5 - F5†	
2.	G6 - G7	T. G1 - F1
3.	G7 - G8D.*	

Ich schlage hierauf mit D. G8-G2† und gewinne leicht.

203. Spiel. 2.

Aufopferung eines Läufers, um die dem Angriff hinderliche Königin des Gegners auf ein Feld zu locken, wo sie unthätig seyn muß. — Der feindliche König wird unter meine Bauern getrieben.

Stellung.

W. K. G3 — T. E1 — S. F5 — L. C2 — B. F3; G4; H4.

S. K. G8 — D. F7 — S. B4 — B. C3; F6; G7; H7.

Weiß.	Schwarz.
1. L. C2 - B3	D. [F7 - B3†]

Oder S. B4 - D5. Siehe Veränderung. — Er könnte auch seine Königin der Gefahr blosgestellt seyn lassen, und anders ziehen, aber immer ohne Erfolg. Z. B.

1.	- -	H7 - H6
2.	T. E1 - E8*	K. G8 - H7
3.	L. B3 - F7†	C3 - C2
4.	H4 - H5	C2 - C1D
5.	L. F7 - G6‡	
2.	T. E1 - E8*	K. G8 - F7
3.	S. F5 - D6*	K. F7 - G6
4.	H4 - H5*	K. G6 - G5

Zieht er ihn auf H6, so ziehe ich S. D6 - F5*, und hernach F3 - F4‡.

5.	F3 - F4*	K. G5 - H6
6.	S. D6 - F5‡.	

Veränderung.

Weiß.	Schwarz.
1. - -	S. B4 - D5
2. L. B3 - D5†	D. F7 - D5†
3. S. F5 - E7* u. s. w.	

204. Spiel. 2.

Verlust des Spiels, ungeachtet eines früher zur Dame gekommenen Bauers.

Stellung.

W. K. D6 — S. A8 — B. C6; H4.

S. K. D8 — L. E6 — B. B2; C3.

Weiß.	Schwarz.
1. C6 - C7*	K. D8 - C8

Zieht er den König auf E8, so schlage ich mit K. D6 - E6, und ziehe dann C7 - C8D.*

2. S. A8 - B6*	K. C8 - B7
3. K. D6 - E6†	[B2 - B1D]

Oder K. B7 - C7†. Siehe Veränderung.

4. C7 - C8D.*	K. B7 - B6†
5. D. C8 - B8*	

Nun muß der feindliche König weichen und ich schlage die Königin.

Veränderung.

Weiß.	Schwarz.
3. - -	K. B7 - C7†
4. S. B6 - D5*	K. C7 - C6
5. S. D5 - C3†	

Nun kann der S. seinen König nicht gegen meinen Springer anrücken lassen, ohne durch S. C3 - A4* auch seinen andern Bauer zu verlieren. Und meinen Bauer kann er gar nicht hindern, die Dame zu erreichen.

205. Spiel. 2.

Aufopferung eines Thurms.

Stellung.

W. K. G2 — D. E3 — T. F1 — Tr. H6 — S. H4 — B. B5; G3.

S. K. G8 — D. D5 — T. E7 — Tr. F8 — S. A4 — L. C5 — B. B6; E4; G6.

Weiß.	Schwarz.
1. Tr. H6 - H8*	

Um meine Königin in Thätigkeit zu setzen.

K. G8 - H8†

Nimmt er den Thurm nicht, so ziehe ich sogleich D. E3 - H6‡.

2. D. E3 - H6*	T. E7 - H7

Zieht er den König auf G8, so gebe ich mit T. F1 - F8† Mat.

3. T. F1 - F8†*	L. C5 - F8†
4. D. H6 - F8†*	D. D5 - G8
5. S. H4 - G6†‡.	

206. Spiel. 2.

Aufopferung eines Thurms, um den feindlichen Thurm von der Linie wegzulocken, worauf der andere Thurm das Mat bewerkstelligen soll.

Stellung.

W. K. B1 — D. C3 — T. D1 — Tr. H1 — S. F6 — B. A2; B2; E5; F4; H5.

S. K. G7 — D. C5 — T. B7 — Tr. H8 — S. C4 — B. A6; B4; E6; F7; G6.

Weiß.	Schwarz.
1. H5 - H6*	Tr. [H8 - H6†]

Oder K. G7 - F8. Siehe Veränderung.

2. Tr. H1 - H6†	B4 - C3†

Zieht er statt dessen:

Entweder K. G7 - H6†, so entsteht folgendes Spiel:

2. - -	K. G7 - H6†
3. D. C3 - H3*	K. H6 - G7
4. D. H3 - H7*	K. G7 - F8
5. D. H7 - G8*	K. F8 - E7
6. D. G8 - E8‡.	

Oder K. G7 - F8:

2. - -	K. G7 - F8
3. T. D1 - D8*	K. F8 - G7
4. Tr. H6 - H7‡	

wobey leicht zu sehen ist, daß, wenn er im 3. Zuge den König auf E7 zieht, er durch T. D8 - E8 mat wird.

Oder S. C4 - A3*:

2. - -	S. C4 - A3*
3. K. B1 - A1	D. C5 - E7
4. Tr. H6 - H7*	K. G7 - F8
5. D. C3 - C8*	D. E7 - E8
6. D. C8 - E8†‡.	

3. Tr. H6 - H7*	K. G7 - F8
4. T. D1 - D8*	K. F8 - E7
5. T. D8 - E8‡.	

Veränderung.

Weiß.	Schwarz.
1. - -	K. G7 - F8
2. T. D1 - D8*	K. F8 - E7
3. T. D8 - H8†	D. C5 - C6
4. D. C3 - C4†	D. C6 - H1†*
5. D. C4 - C1	

Nun kann er dem Zuge T. H8 - E8‡ nicht mehr entgehen, sondern ihn nur allenfalls durch bedeutende Aufopferungen um einen, oder zwey Züge aufhalten.

207. Spiel. 2.

Gegenseitiges Schlagen aller Officiers, um einen Bauer zur Dame zu führen.

Stellung.

W. K. H3 — D. C7 — T. A6 — L. C4 — B. A4; B2; F3; G2.

S. K. H8 — D. H6 — T. F6 — S. F5 — B. B4; C2; G7; H5.

Weiß.	Schwarz.
1. D. C7 - C8*	K. H8 - H7
2. L. C4 - F7	

Auch L. C4 - C8* würde ein guter Zug seyn:

2. L. C4 - G8*	K. H7 - G6
3. T. A6 - F6†*	G7 - F6†
4. D. C8 - C2†*	

wobey ich einen Bauer mehr behalte, welches, wenn alle Officiers gegenseitig geschlagen sind, das Spiel zu meinem Vortheil entscheidet.

T. [F6 - F7†]

Oder S. F5 - E7, siehe I; — oder D. H6 - F4, siehe II; — oder D. H6 - D2, siehe III. Veränderung. — Außer diesen von Stamma angegebenen Veränderungen könnte er auch noch D. H6 - C1 ziehn, wovon die Folge wäre:

3. D. C8 - G8*	K. H7 - H6
4. D. G8 - H8*	K. H6 - G5
5. D. H8 - H5†*	K. G5 - F4
6. D. H5 - G4*	K. F4 - E3
7. D. G4 - G5* u. s. w.	
3. T. A6 - H6†*	S. F5 - H6†
4. D. C8 - C2†*	

Ich muß gewinnen.

I. Veränderung.

Weiß.	Schwarz.
2. - -	S. F5 - E7
3. D. C8 - C2†*	S. E7 - G6
4. L. F7 - G6†*	T. F6 - G6†
5. D. C2 - G6†*	D. H6 - G6†
6. T. A6 - G6†	K. H7 - G6
7. A4 - A5	

Der S. ist zu entfernt, um meinem Bauer den Eintritt in die Dame zu verhindern.

II. Veränderung.

Weiß.	Schwarz.
2. - -	D. H6 - F4
3. D. C8 - G8*	K. H7 - H6
4. D. G8 - H8*	K. H6 - G5
5. D. H8 - H5†‡	

III. Veränderung.

Weiß.	Schwarz.
2. - -	D. H6 - D2
3. D. C8 - G8*	K. H7 - H6
4. T. A6 - F6†*	K. H6 - G5
5. L. F7 - E6	

Besser würde ich hier ziehen können:

5. T. F6 - F5†*	K. G5 - F5†
6. D. G8 - H7*	

was freylich eine Menge von Zügen gestattet, aber mir bey nur

geringer Aufmerksamkeit den Sieg verschaffen wird.

		D. D2 - D3
6.	T. F6 - F5†*	D. D3 - F5†*
7.	D. G8 - G7†*	

Hier hat der scharfsichtige Stamma einen sonderbaren Fehler gemacht, daß der W., dem eben Schach geboten ist, ohne Rücksicht darauf, selbst Schach bietet. Da dies den ersten Gesetzen entgegen ist, so ist diese Veränderung falsch.

Indessen muß ich es doch gewinnen, aber freylich mit ganz andern Zügen, wie folgende Ausführung zeigt:

6.	- -	D. D3 - F5†*
7.	L. E6 - F5†	K. G5 - F5†

Einen bessern Zug würde er allerdings mit C2 - C1D. thun, denn nun muß ich meinen Läufer dennoch preisgeben, wenn ich das Mat auf H1, oder auf H4, vermeiden will. Nur durch ein länger und aufmerksam fortgesetztes Spiel werde ich am Ende durch die Mehrheit meiner Bauern siegen können.

8.	D. G3 - C8*	K. F5 - G5
9.	D. C8 - C2†	G7 - G6
10.	D. C2 - C5*	K. G5 - H6
11.	K. H3 - H4	B4 - B3
12.	D. C5 - F8*	K. H6 - H7
13.	K. H4 - G5	H5 - H4
14.	D. F8 - F7*	K. H7 - H8
15.	K. G5 - G6†	H4 - H3
16.	D. F7 - G7‡	
		D. F5 - G6
8.	F3 - F4*	

---

208. Spiel. 2.

Stellung.

W. K. A2 — D. B5 — T. A7 — S. D5 — B. B2; H2.
S. K. C8 — D. E6 — T. C6 — Tr. E8 — L. H6 — B. C3; F5.

	Weiß.	Schwarz.
1.	D. B5 - B7*	K. C8 - D8
2.	T. A7 - A8*	T. [C6 - C8]

Oder D. E6 - C8. Siehe Veränderung.

3. D. B7 - C7‡.

Veränderung.

	Weiß.	Schwarz.
2.	- -	D. E6 - C8
3.	D. B7 - C6†	D. C8 - A8†*
4.	D. C6 - A8†*	K. D8 - D7
5.	S. D5 - F6*	

Ich raube nun auch den andern Thurm, wofür ich aber immer meinen Springer verliere, ich mag jenen mit der Königin, oder mit dem Springer, geschlagen haben, weil der S., wenn er

K. D7 - E7 gezogen hat, C3 - C2 ziehn würde. Hierdurch werde ich genöthigt, auch diesen Bauer anzugreifen, der nur Einen Schritt zur Dame zu thun hat, und unter dem Schutze seines Läufers steht.

*209. Spiel. 2.

Aufopferung der Königin und des Läufers, um den feindlichen König aus seiner Verschanzung hervorzulocken und mat zu setzen.

Stellung.

W. K. E1 — D. F7 — T. F1 — S. G5 — L. C1 — B. D5; F6.

S. K. H8 — D. G2 — T. A8 — Tr. H2 — L. H6 — B. G7; H7.

Weiß.	Schwarz.
1. D. F7 - G8*	K. H8 - G8

Zieht er statt dessen T. A8 - G8†, so ist er durch S. G5 - F7 sogleich mat.

2.	F6 - F7*	K. G8 - F8

Rückt er den König auf H8, so ziehe ich F7 - F8D.*, und, wenn er dagegen T. A8 - F8† gezogen hat, Tr. F1 - F8†‡.

3.	L. C1 - A3*	

Dieses Schach mit dem Läufer muß darum früher gegeben werden, als das folgende mit dem Springer, damit der feindliche Thurm von der achten Reihe weggelockt werden, und mein Bauer in die Dame rücken kann.

		T. A8 - A3†
4.	S. G5 - E6*	K. F8 - E7
5.	F7 - F8D*	K. E7 - D7
6.	D. F8 - D8‡.	

Oder auch T. F1 - F7‡.

*210. Spiel. 2.

Aufopferung eines Thurms und Springers, um den feindlichen König zu entblößen.

Stellung.

W. K. E1 — T. F3 — Tr. H1 — S. E5 — L. G2 — B. B5; G4; H5.

S. K. H8 — T. A2 — Tr. C2 — S. D4 — L. C5 — B. B6; G7; H7.

Weiß.	Schwarz.
1. T. F3 - F8*	

Um meinem Läufer Platz zu machen. Aber hätte ich den zweyten Zug zuerst gethan, so würde ich verloren haben, wie folgende Ausführung zeigt:

1.	S. E5 - G6*	H7 - G6†
2.	T. F3 - F8*	

Oder H5 - G6†*:

2.	H5 - G6†*	K. H8 - G8

3. Tr. H1 - H8* K. G8 - H8†
4. T. F3 - H3* K. H8 - G8
5. L. G2 - D5* K. G8 - F8
6. T. H3 - H8* K. F8 - E7
7. L. D5 - A2† Tr. C2 - A2†
u. s. w.

K. H8 - H7
3. T. F8 - H8*

Oder H5 - G6†*:

3. H5 - G6†* K. H7 - G6†
4. L. G2 - E4* K. G6 - G5
5. L. E4 - C2† L. C5 - F8†
6. L. C2 - D1 L. F8 - B4*
7. K. E1 - F1 T. A2 - A1
8. K. F1 - G2 S. D4 - B5†

Der S. gewinnt durch die Ueberlegenheit eines Springers und Bauers.

K. H7 - H8†
4. H5 - G6†* K. H8 - G8
5. L. G2 - D5* K. G8 - F8
6. Tr. H1 - H8* K. F8 - E7
7. L. D5 - A2† Tr. C2 - A2†
u. s. w.

L. C5 - F8†
2. S. E5 - G6* H7 - G6†

Zieht er statt dessen den König auf G8, so ziehe ich L. G2 - D5*, und er wird um einen Zug früher mat.

3. H5 - G6†* K. H8 - G8
4. Lr. G2 - D5* S. D4 - E6
5. Lr. D5 - E6†‡

---

211. Spiel. 2.

Aufopferung eines Thurms und Springers.

Stellung.

W. K. G1 — T. A1 — Tr. E2 — S. H7 — L. B3 — B. C4; F4; G4.
S. K. F7 — D. B7 — T. F8 — Tr. G8 — B. F6; G7.

Weiß.	Schwarz.
1. T. A1 - A7	

Eine andere Art und derselbe Erfolg der Eröffnung dieses Spiels wäre das aufgedeckte Schach vom Läufer:

1. C4 - C5* D. B7 - B3†
2. T. A1 - A7* K. F7 - G6
3. F4 - F5* K. G6 - H7†
4. Tr. E2 - H2* D. B3 - H3
5. Tr. H2 - H3†‡.

D. B7 - A7†*
2. C4 - C5* K. F7 - G6
3. F4 - F5* K. G6 - H7†

Geht er auch mit dem König auf H6, so gibt mein folgender Zug das Mat.

4. Tr. E2 - H2‡.

---

212. Spiel. 2.

Spiel der Bauern, um den feindlichen König auf ein Feld zu treiben, auf welchem er mat werden soll.

Stellung.

W. K. G2 — T. D1 — Tr. H8 — S. E3 — B. E2; F3; G3; H2.

S. K. E5 — T. A5 — Tr. B1 — S. D8 — L. D5 — B. A2; D6; F6; G6.

Weiß.	Schwarz.
1. Tr. H8 - E8*	

Durch dieses Schach ist der S. gezwungen, seinem Könige mit einem eigenen Steine den Weg zu versperren. Hätte ich hier schon S. E3 - G4* gezogen, so wäre der König auf E6 zurückgegangen und entkommen.

	S. D8 - E6

Er könnte auch das Schach mit dem Läufer bedecken. Die Folge würde seyn:

1.	- -	L. D5 - E6
2.	S. E3 - G4*	K. E5 - F5
3.	E2 - E4*	K. F5 - G5
4.	H2 - H4*	K. G5 - H5
5.	Tr. E8 - H8‡.	
2.	S. E3 - G4*	K. E5 - F5
3.	T. D1 - D5†*	

Ich opfere ihn auf, um den feindlichen Läufer zu verhindern, meinen Bauer zu rauben, der auf E4 Schach gibt. Sonst würde ich das Spiel nicht gewinnen können.

		T. A5 - D5†
4.	E2 - E4*	K. F5 - G5
5.	H2 - H4*	K. G5 - H5
6.	Tr. E8 - H8‡	

*213. Spiel. 2.

Aufopferung der Königin.

Stellung.

W. K. G1 — D. E5 — T. F1 — S. G4 — L. B2 — B. B5; C4; G5.

S. K. H7 — D. H3 — T. D7 — Tr. F8 — L. B7 — B. A7; B6; G6; H4.

Weiß.	Schwarz.
1. D. E5 - H8*	

Um hernach mit dem Springer das wirksame Schach geben zu können, ohne seinem Thurm blos zu stehen.

		Tr. F8 - H8†
2.	S. G4 - F6*	K. H7 - G7
3.	S. F6 - D7†*	K. G7 - G8

Zieht er ihn auf H7, so ziehe ich T. F1 - F7*, und hernach sogleich T. F7 - G7‡.

4.	T. F1 - F8*	K. G8 - H7
5.	T. F8 - F7*	

Dies ist ein unnützer Zug.

Denn ich konnte schon hier mit T. F8-H8† mat geben.

K. H7-G8

6. T. F7-G7‡

---

214. Spiel. 2.

Spiel eines Springers, um den feindlichen König fest zu halten. — Vorsichtige Manier, den Bauer zur Dame zu führen.

Stellung.

W. K. C1 — L. G1 — B. F3.
S. K. A1 — S. A4 — Sr. C3 — B. A2; F4.

Weiß.	Schwarz.
1. L. G1-D4	S. A4-B2
2. K. C1-C2	S. B2-D1
3. L. D4-G7	S. D1-E3*
4. K. C2-C1	S. E3-D1
5. L. G7-E5	S. D1-B2
6. K. C1-C2	S. B2-D1
7. L. E5-F4†	S. D1-B2
8. L. F4-E5	S. B2-D1
9. F3-F4	S. D1-E3*
10. K. C2-C1	S. E3-D1
11. F4-F5	S. D1-B2
12. K. C1-C2	S. B2-D1
13. F5-F6	S. D1-E3*
14. K. C2-C1	S. E3-D1
15. F6-F7	S. D1-B2
16. K. C1-C2	S. B2-D1
17. F7-F8D.	

Dieses Spiel setzt dem Werke des Stamma die Krone auf. Man bemerke, wie zur rechten Zeit immer mein König zieht, so daß der S. mit seinen Springern nichts unternehmen kann und immer die Gefahr des Mats abzuwehren hat; und wie mein Läufer sich so geschickt bewegt, daß er den rechten Zeitpunct der Eroberung des S. Bauers ergreifen kann, ohne dem Gegner zu erlauben, seinen eingeschlossenen König frey zu machen.

---

215. Spiel.

Aufopferung der Königin, oder eines Springers.

Stellung.

W. K. G1 — D. C2 — T. D1 — S. B4 — Lr. B1 — L. E1 — B. A4; B2; E2; F3; G4.
S. K. B8 — D. H6 — T. F7 — Tr. H8 — S. E8 — Sr. F4 — L. B7 — Lr. G7 — B. A7; B6; C7; E3; F6; G6.

Diese Stellung hat viel Aehnlichkeit mit dem 17. Spiele des Stamma (S. Sp. 131.) und die folgende Auflösung paßt auf dasselbe besser, als die vom Stamma angegebene:

Weiß.	Schwarz.
1. T. D1-D8*	L. B7-C8

2. S. B4 - A6* K. B8 - B7
3. D. C2 - C6* K. B7 - C6†

Oder schlägt er den Springer, so siehe Veränderung.

4. L. B1 - E4* S. F4 - D5
5. L. E4 - D5††.

Veränderung.

Weiß.	Schwarz.
3. - -	K. B7 - A6†
4. D. C6 - C4*	K. A6 - B7

Zieht er statt dessen B6 - B5, so gebe ich mit D. C6 - B5† sogleich das Mat.

5. L. B1 - E4*	C7 - C6
6. D. C4 - C6†*	K. B7 - B8

Weicht er auf A6 aus, so ist er durch D. C6 - B5 eben so gut mat.

7. D. C6 - C8††.

---

216. Spiel.

Aufopferung eines Springers.

Stellung.

W. K. G1 — D. C2 — T. D1 — S. B4 — L. E1 — B. A4; B3; E2; F3; G4.
S. K. B8 — D. H6 — T. H8 — S. F8 — Sr. F4 — L. B7 — Lr. G7 — B. A7; B6; C7; E3; F6; G6.

Auch diese Stellung hat viel Aehnlichkeit mit der Stammaschen (S. Sp. 131.), und der W. ist sogar hier um einen Läufer und Springer schwächer.

Weiß.	Schwarz.
1. T. D1 - D8*	L. B7 - C8
2. S. B4 - A6*	K. B8 - B7
3. D. C2 - C7†*	K. B7 - A6†
4. D. C7 - C8††.	

---

*217. Spiel.

Aufopferung der Königin. — Spiel der Springer.

Stellung.

W. K. F1 — D. E6 — T. A6 — S. A4 — Sr. B3 — L. D1 — B. D4; E5; F4; G2; H3.
S. K. D8 — D. E3 — T. C8 — Tr. E8 — S. F7 — Lr. A8 — L. C7 — B. D6; E7; F5; G3; H4.

Weiß.	Schwarz.
1. D. E6 - D7*	K. D8 - D7†
2. Sr. B3 - C5*	K. D7 - D8

Oder D6 - C5†. Siehe Veränderung.

3. Sr. C5 - E6*	K. D8 - D7
4. S. A4 - C5*	D6 - C5†
5. L. D1 - A4*	Lr. A8 - C6
6. L. A4 - C6†*	K. D7 - E6†
7. D4 - D5‡.	

Veränderung.

Weiß.	Schwarz.
2. - -	D6 - C5†
3. S. A4 - C5*	K. D7 - D8

4. S. C5 - E6* K. D8 - D7
5. L. D1 - A4* Lr. A8 - C6
6. L. A4 - C6†* K. D7 - E6†
7. D4 - D5‡.

*218. Spiel.

Aufopferung eines Springers und Thurms.

Stellung.

W. K. F8 — T. D1 — Tr. F1 — S. F3 — B. E4.
S. K. E6 — T. B7 — Tr. G6 — S. C6 — Sr. H6 — L. A4 — B. A7; B6; E5.

Weiß.	Schwarz.
1. S. F3 - G5*	Tr. G6 - G5†
2. Tr. F1 - F6*	K. E6 - F6†
3. T. D1 - D6‡.	

*219. Spiel.

Aufopferung eines Thurms.

Stellung.

W. K. D1 — T. A1 — Tr. C4.
S. K. D3 — T. H6.

Weiß.	Schwarz.
1. Tr. C4 - H4	T. H6 - H4†
2. T. A1 - A3*	K. D3 - E4

Oder wohin er will.

3. T. A3 - A4*

Ich nehme im folgenden Zuge den Thurm und gewinne.

220. Spiel.

Ersticktes Mat durch Aufopferung der Königin.

Stellung.

W. G1 — D. E2 — S. G5 — L. F1 — B. B3; G2; H2.
S. K. G8 — D. A1 — T. A8 — Tr. E8 — S. D7 — B. B7; G7; H7.

Weiß.	Schwarz.
1. D. E2 - C4*	K. G8 - H8
2. S. G5 - F7*	K. H8 - G8
3. S. F7 - H6*	K. G8 - H8
4. D. C4 - G8*	T. E8 - G8†
5. S. H6 - F7‡.	

*221. Spiel.

Aufopferung der Königin und eines Thurms.

Stellung.

W. K. G1 — D. A4 — T. D2 — Tr. E1 — S. D5 — L. F4 — B. C5; F2; G3.
S. K. B8 — D. H3 — T. C8 — Tr. H7 — S. C7 — L. F3 — B. A7; B7; E4.

Weiß.	Schwarz.
1. L. F3 - C7†*	T. C8 - C7†

Zöge er den König auf A8, so wäre er durch S. D5 - B6 sogleich mat.

2. D. A4 - A7†*	K. B8 - A7†

3. Tr. E1 - A1* K. A7 - B8
4. Tr. A1 - A8* K. B8 - A8†
5. S. D5 - B6* K. A8 - B8

Oder K. A8 - A7. Siehe Veränderung.

6. T. D2 - D8* K. B8 - A7

Denn T. C7 - C8 würde ihm doch nichts helfen, da mein Thurm ihn schlägt und hernach das Mat gibt.

7. T. D8 - A8‡

Veränderung.

Weiß.		Schwarz.
5.	- -	K. A8 - A7
6.	T. D2 - A2*	K. A7 - B8
7.	T. A2 - A8‡.	

---

222. Spiel.

Vorsichtiges Spiel des Springers, um mit Vermeidung des Pats das Mat zu bewerkstelligen. (Vergl. Spiel 22. welches eine ganz ähnliche Stellung, aber eine ganz andere Auflösung, hat.)

Stellung.

W. K. F2 — S. G8.
S. K. H2 — B. G7; H3.

Weiß.		Schwarz.
1.	G7 - G5	S. G8 - F6
2.	K. H2 - H1	S. F6 - G4
3.	H3 - H2	S. G4 - E3
4.	G5 - G4	S. E3 - F1
5.	G4 - G3*	S. F1 - G3 †‡

---

223. Spiel.

Vorsichtiges Spiel mit den Bauern in ganz gleicher Stellung, um, wenn man den Zug hat, das Mat zu erzwingen. (Vergl. Spiel 14., welches bey fast ganz gleicher Stellung eine andere Spielart enthält.)

Stellung.

W. K. E1 — B. A2; B2; C2.
S. K. D8 — B. F7; G7; H7.

Weiß.		Schwarz.
1.	A2 - A4	H7 - H5
2.	K. E1 - F2	H5 - H4
3.	K. F2 - G2	G7 - G5
4.	K. G2 - H3	F7 - F5
5.	A4 - A5	K. D8 - C7
6.	B2 - B4	K. C7 - B7
7.	B4 - B5	K. B7 - A7
8.	A5 - A6	F5 - F4
9.	K. H3 - G4	K. A7 - B6
10.	C2 - C4	K. B6 - A7
11.	C4 - C5	K. A7 - B8
12.	C5 - C6	K. B8 - C8

Geht er hier auf C7, so thue ich doch den folgenden Zug.

13.	A6 - A7	K. C8 - C7
14.	A7 - A8D.	u. s. w.

Ich muß gewinnen.

---

224. Spiel. 28.

Spiel der Springer.

Stellung.

W. K. G1 — D. F4 — T. A1 — Tr. F1 — S. C4 — Sr. E5 — B. F3; G2; H2.

S. K. B8 — D. C5 — T. C8 — Tr. H8 — S. D4 — Sr. F5 — B. A7; B7; C6.

Weiß.	Schwarz.
1. Sr. E5 - D7*	K. B8 - A8
2. Sr. D7 - B6*	
Oder S. C4 - B6*	
	D. C5 - B6†
3. S. C4 - B6†‡.	

Es ist klar, da die Stellung Beyder durchaus gleich ist, daß der S. mit denselben Zügen mat setzen wird, wenn Er den Zug hat.

225. Spiel. 28.

Stellung.

W. K. F1 — T. C7 — Tr. G1 — Lr. C3 — L. C4 — B. B2; D4; F2.

S. K. H8 — D. A7 — Tr. A4 — T. A8 — S. B8 — B. B4; B7; C5; D7; F3.

In dieser Stellung wird Jeder, der den Zug hat, das Mat erzwingen.

Weiß.	Schwarz.
1. T. C7 - C8*	
Dies ist der entscheidende Zug.	
	K. H8 - H7
2. L. C4 - D3*	K. H7 - H6
3. Lr. C3 - D2*	K. H6 - H5
4. L. D3 - G6*	K. H5 - H4
5. Lr. D2 - G5*	K. H4 - H3
6. L. G6 - F5*	K. H3 - H2
7. T. C8 - H8‡.	

Schwarz.	Weiß.
1. Tr. A4 - A1*	Lr. C3 - E1
2. Tr. A1 - E1†*	K. F1 - E1†
3. D. A7 - A1*	K. E1 - D2
4. D. A1 - B2†*	

Wenn er statt dessen den Thurm schlägt, so wird er durch meinen andern Thurm seine Königin einbüßen.

	K. D2 - E3

Durch jeden andern Zug werde ich früher mat seyn.

5. D. B2 - D4†*	K. E3 - F3†
6. T. A8 - A3*	K. F3 - E2
7. D. D4 - C4†*	K. E2 - D2

Ziehe ich ihn auf D1, so bleiben seine Züge dieselben; oder auf E1, so bin ich einen Zug früher mat durch D. C4-C1* und T. A3-E3‡.

8. D. C4 - D3*	K. D2 - C1
9. T. A3 - A1*	K. C1 - B2
10. D. D3 - C3‡	

Dritter Abschnitt.

Bedingte Spielendungen,

wobey

gewisse schwierige Forderungen zu erfüllen sind.

Spiele dieser Art gehören zu denjenigen Aufgaben, deren Auflösung nur von dem geübten Kenner zu erwarten steht, also auch mit Recht diese Musterspielsammlung beschließt.

Inhalt.

1. Der W., in eigener großer Gefahr, soll mat setzen:
   a. in 2 Zügen = = = Sp., 226.
   b. in 3 = = = = = 227 = 229.
   c. in 4 = = = = = 230.
2. Er soll nahe Vortheile aufgeben und doch mat setzen 231. 232.
3. Er soll mit einem gewissen Stein (pion marquè) mat setzen, 223 = 273.
4. Er soll auf einem bestimmten Felde (case marquèe) mat setzen 274 = 281.
5. Er soll mat setzen, und dazu nur gewisse Steine ziehn dürfen 282. 283.
6. Er soll immer Schach geben, und den S. nöthigen, ebenfalls immer Schach zu bieten und doch diesen mat setzen = = = = 284.
7. Spießruthenspiele = = = = 285 = 290.
8. Er soll den S. zwingen, mat zu setzen = = 291 = 302.
9. Er soll den S. zwingen, pat zu setzen = = 303 = 310.

226. Spiel. 3.

Stellung.

W. K. G1 — D. G3 — T. A1 — S. B5 — L. H2 — B. F2; G2; H3.

S. K. A8 — D. E2 — T. C8 — Tr. D8 — S. C6 — L. B7 — B. A7; B6; G7; H6.

Der W., der selbst in großer Gefahr ist, soll mit dem 2. Zuge mat setzen.

Weiß.	Schwarz.
1. D. G3 - B8*	T. C8 - B8†
2. S. B5 - C7‡	

Oder T. A1 - A7‡.

227. Spiel. 6.

Stellung.

W. K. E3 — T. A1 — Tr. H1.

S. K. E5.

Der W. soll in 3 Zügen mat setzen.

Weiß.	Schwarz.
1. Tr. H1 - H6	K. E5 - F5

Auch wenn er den König auf D5 zieht, ist die Bedingung zu erfüllen. Denn ich ziehe nun T. A1 - C1, und, wenn er den König auf E5 gerückt hat, dann T. C1 - C5‡.

2. T. A1 - G1	K. F5 - E5
3. T. G1 - G5‡	

Dasselbe Mat entsteht, wenn ich mit T. A1 - A6 anhebe.

228. Spiel. 6.

Stellung.

W. K. E6 — T. E5.

S. K. E8.

Bedingung, wie im vorigen Spiele.

Weiß.	Schwarz.
1. T. E5 - E1	K. E8 - F8

Weicht er nach D8, so ziehe ich T. E1 - C1, und dann, wenn er ihn auf E8 gezogen hat, T. C1 - C8‡.

2. T. E1 - G1	K. F8 - E8
3. T. G1 - G8‡.	

Dieser Zug ist der einfachste und am gewöhnlichsten vorkommende. Man muß ihn kennen lernen, um mit so wenigen Zügen, als möglich, das Mat zu bewerkstelligen.

229. Spiel. 1.

Stellung.

W. K. A1 — T. D3 — Tr. F5 — S. E5 — Sr. E3.

S. K. E4.

Bedingung, wie im vorigen Spiele.

Weiß.	Schwarz.
1. T. D3 - B3	K. E4 - D4
2. S. E5 - G6	K. D4 - E4
3. Tr. F5 - F4‡.	

Oder:

1. Tr. F5 - H5	K. E4 - F4
2. Sr. E3 - C2	K. F4 - E4
3. T. D3 - D4‡.	

---

230. Spiel. 3.

Stellung.

W. K. C6 — D. B5 — L. F8 — Lr. G2.

S. K. A7 — D. A4 — T. A1 — Tr. A2 — B. A5.

Der W. soll in 4 Zügen mat setzen.

Weiß.	Schwarz.
1. L. F8 - C5*	K. A7 - A8
2. Lr. G2 - F3	D. A4 - B5†*
3. K. C6 - C7*	D. B5 - B7*
4. Lr. F3 - B7†‡.	

---

231. Spiel. 1.

Stellung.

W. K. E1 — T. B6 — Tr. C7 — S. D5 — L. B5.

S. K. A8.

Der W. soll den Vortheil aufgeben, welchen er durch den Zug L. B5 - C6‡ haben könnte; dagegen soll er durch viermaliges Schachbieten erst das Mat bewirken.

Weiß.	Schwarz.
1. Tr. C7 - C8*	K. A8 - A7
2. T. B6 - A6*	K. A7 - B7
3. L. B5 - C6*	K. B7 - C8†

Schlägt er statt dessen mit K. B7 - A6†, so ziehe ich Tr. C8 - A8‡.

4. T. A6 - A8‡.

---

232. Spiel. 28.

Stellung.

W. K. D6 — S. F6 — B. C6; E6.

S. K. D8 — B. D2.

Der W. verpflichtet sich, den Vortheil der Stellung aufzugeben, dem S. eine Königin zu erlauben, und doch zu siegen.

Weiß.	Schwarz.
1. C6 - C7*	K. D8 - C8
2. E6 - E7	D2 - D1D.*
3. S. F6 - D5	K. C8 - B7

Zöge er D. D1 - A4, so würde ich durch S. D5 - B6* seine Königin erobern; — oder zieht er D. D1 - H5, um mir den Eintritt in die Dame zu verwehren, so siehe Veränderung.

4. E7 - E8D.	K. B7 - A6
5. D. E8 - A8*	K. A6 - B5

6. D. A8 - C6*

Nicht aber D. A8 - E7*, weil er sonst den König auf A4 ziehen und entkommen würde. Auch ist das Schach durch die Königin desto wirksamer, je näher man damit dem feindlichen Könige kommen kann.

K. B5 - A5

7. D. C6 - C5* K. A5 - A6

Oder auf A4.

8. D. C5 - B6‡

Oder auf B4.

Veränderung.

Weiß.	Schwarz.
3. - -	D. D1 - H5
4. S. D5 - B6*	K. C8 - B7
5. C7 - C8D.*	K. B7 - A7

Schlägt er hier, so ziehe ich meine Königin auf C6, und dann auf C5, wodurch er um Einen Zug früher gezwungen wird, die Königinnen zu wechseln.

6. D. C3 - A8*	K. A7 - B6†
7. D. A8 - C6*	K. B6 - A7

Oder auf A5.

8. D. C6 - C5*

Er muß wechseln und ich siege.

---

233. Spiel. 1.

Stellung.

W. K. C8 — T. C7 — Tr. E4 — S. B7 — L. F3 — B. B6.

S. K. A8 — D. D5 — T. C3.

Der W. soll mit dem Bauer B6 mat setzen.

Weiß.	Schwarz.
1. Tr. E4 - A4*	D. D5 - A5
2. S. B7 - C5*	T. C3 - F3†
3. T. C7 - A7*	D. A5 - A7†
4. B6 - B7‡	

---

234. Spiel. 3.

Stellung.

W. K. B5 — D. B2 — B. A5.

S. K. A8 — B. B7.

Der W. soll in 3 Zügen mit dem B. A5 mat setzen.

Weiß.	Schwarz.
1. D. B2 - H8*	K. A8 - A7
2. D. H8 - C8	B7 - B6
3. A5 - B6†‡.	

235. Spiel. 16.

Stellung.

W. K. C_7 — T. B_7 — Tr. D_7 — B. B6.
S. K. A8 — B. E6.

Der W. soll nur mit dem Bauer mat setzen, und ohne seinen König zu bewegen.

Weiß.	Schwarz.
1. Tr. D_7 - D_4	

Mit diesem Thurme muß ich, um die Aufgabe zu lösen, weder Schach geben, noch auch den feindlichen Bauer nehmen, weil es sonst sogleich pat wäre; sondern nur, entfernt von meinen Steinen, beliebige Züge thun, damit ich in dem Augenblick, wo der Bauer in die Dame rückt, Schach geben und den S. nöthigen kann, das Schach mit der Dame zu bedecken, wie die folgenden Züge lehren.

		E6 - E5
2.	Tr. D_4 - D_5	E5 - E4
3.	Tr. D_5 - D_4	E4 - E3
4.	Tr. D_4 - D_3	E3 - E2
5.	Tr. D_3 - D_2	E2 - E1 D.
6.	Tr. D_2 - A_2*	D. E1 - A5
7.	T. B_7 - A_7*	D. A5 - A_7†*
8.	B6 - B_7‡.	

236. Spiel. 6.

Stellung.

W. K. E6 — S. A6 — Sr. B5 — B. D6; E_5; E_7; F6.
S. K. E8 — T. C8 — Tr. H8 — L. A_1 — B. E_3.

Der W. soll mit dem Bauer E5 mat setzen.

Weiß.	Schwarz.
1. S. A6 - C_7*	T. C8 - C_7†
2. D6 - D_7*	T. C_7 - D_7†
3. Sr. B_5 - D6*	T. D_7 - D6†*
4. E_5 - D6† und hernach	
5. D6 - D_7‡.	

237. Spiel. 6.

Stellung.

W. K. C6 — T. D_1 — S. D_4 — B. B_4; B_5.
S. K. C8 — B. B6.

Der W. soll mit dem B. B_4 mat setzen.

Weiß.	Schwarz.
1. S. D_4 - B_3	K. C8 - B8
2. T. D_1 - D8*	K. B8 - A7
3. S. B_3 - A_5	B6 - A_5†
4. B_5 - B6*	K. A_7 - A6
5. B_4 - B_5‡.	

238. Spiel. 6.

Stellung.

W. K. D6 — T. E2 — S. C7 — B. A4; C4.

S. K. C8.

Der W. soll mit dem B. A4 mat setzen.

Weiß.	Schwarz.
1. T. E2-E8*	K. C8-B7
2. T. E8-A8	K. B7-B6
3. C4-C5*	K. B6-B7
4. C5-C6*	K. B7-B6
5. A4-A5‡.	

239. Spiel. 6.

Stellung.

W. K. C6 — S. B5 — Sr. D5 — B. A5; C5.

S. K. A8.

Der W. soll mit B. C5 mat setzen.

Weiß.	Schwarz.
1. Sr. D5-C7*	K. A8-B8
2. S. B5-D6	K. B8-A7
3. S. D6-C8*	K. A7-B8
4. K. C6-D7	K. B8-B7
5. A5-A6*	K. B7-B8
6. A6-A7*	K. B8-B7
7. C5-C6‡.	

240. Spiel. 3.

Stellung.

W. K. A5 — D. H4 — T. B4 — Tr. G3 — B. A6; C6.

S. K. A8 — D. E1 — T. C1 — Tr. C4.

Der W. soll nicht nur der Gefahr des Zuges D. E1-B4‡ entgehn, sondern auch selbst mat setzen, und zwar nur mit einem der Bauern.

Weiß.	Schwarz.
1. D. H4-D8*	K. A8-A7
2. Tr. G3-C7*	D. E1-E7
3. T. B4-B7*	D. E7-B7†
4. D. D8-B6*	K. [A7-A8]

Weicht er mit dem König auf B8 aus, so wird der andere Bauer das Mat bewirken. Siehe Veränderung.

5.	C6-B7†*	K. A8-B8
6.	A6-A7‡.	

Veränderung.

Weiß.		Schwarz.
4.	- -	K. A7-B8
5.	A6-A7*	K. B8-C8
6.	C6-B7†‡.	

241. Spiel. 23.

Stellung.

W. K. D7 — T. C1 — S. D4 —
B. B4; B5.
S. K. B8 — B. B6.

Der W. soll mit dem Bauer B4 mat setzen.

Weiß.	Schwarz.
1. T. C1 - C7	K. B8 - A8
2. S. D4 - B3	K. A8 - B8
3. K. D7 - C6	K. B8 - A8
4. T. C7 - C8*	K. A8 - A7
5. S. B3 - A5	B6 - A5†
6. B5 - B6*	K. A7 - A6
7. B4 - B5‡.	

242. Spiel.

Stellung.

W. K. D6 — S. G5 — Sr. H6 —
B. C6; D5; D7; E6.
S. K. D8 — T. B8 — Tr. F8 —
S. A1 — Sr. C2 — L. H1.

Der W. soll mit dem B. D5 mat setzen.

Weiß.	Schwarz.
1. Sr. H6 - F7*	Tr. F8 - F7†
2. E6 - E7*	Tr. F7 - E7†
3. S. G5 - E6*	Tr. E7 - E6†*
4. D5 - E6† und hernach	
5. E6 - E7‡.	

243. Spiel. 6.

Stellung.

W. K. H1 — D. D3 — L. D1 —
B. C5; D6; D4; E5.
S. K. D5.

Der W. soll mit einem von dem Gegner zu bestimmenden Bauer mat setzen.

Weiß.	Schwarz.
1. L. D1 - F3*	K. D5 - E6
2. D. D3 - G6*	K. E6 - D7
3. D. G6 - F5*	K. [D7 - E8]
Oder K. D7 - D8. Siehe Veränderung.	
4. C5 - C6	K. E8 - D8
5. D4 - D5	K. D8 - E8
6. L. F3 - E4	K. E8 - D8
7. C6 - C7*	K. D8 - E8
8. D6 - D7*	K. E8 - E7
9. D5 - D6‡.	

Veränderung.

Weiß.	Schwarz.
3. - -	K. D7 - D8
4. C5 - C6	K. D8 - E8
5. D4 - D5	K. E8 - D8
6. C6 - C7*	K. D8 - E8
7. D6 - D7*	K. E8 - E7
8. D5 - D6‡.	

Man sieht hieraus, wie ich eben so mit jedem andern Bauer, welchen der Gegner wählen mag, das Mat bewirken könne.

244. Spiel. 3.

Stellung.

W. K. F6 — D. E7 — T. D4 — B. G5; H6.

S. K. G8 — B. H7.

Der W. soll mit B. G5 mat setzen und den Bauer H7 nicht schlagen dürfen.

Weiß.	Schwarz.
1. T. D4 - H4	K. G8 - H8
2. T. H4 - H5	K. H8 - G8
3. D. E7 - F7*	K. G8 - H8
4. D. F7 - G6	H7 - G6†
5. H6 - H7	G6 - H5†
6. K. F6 - G6	H5 - H4
7. K. G6 - H6	H4 - H3
8. G5 - G6	H3 - H2
9. G6 - G7‡.	

245. Spiel. 6.

Stellung.

W. K. A1 — D. F3 — T. A5 — L. E2 — B. H5.

S. K. H8 — B. G7; H6.

Der W. soll mit dem Bauer mat setzen, aber die feindlichen Bauern nicht schlagen.

Weiß.	Schwarz.
1. D. F3 - F8*	K. H8 - H7
2. L. E2 - D3*	G7 - G6
3. T. A5 - G5	H6 - G5†
4. H5 - H6	G5 - G4
5. L. D3 - E4	G4 - G3
6. L. E4 - G2	G6 - G5
7. D. F8 - F6	K. H7 - G8

Eben so wenig wird er meine Absicht durch G5 - G4 vereiteln. Denn ich ziehe nun L. G2 - E4*, und dann, wenn er den König auf G8 gerückt hat, auch H6 - H7‡.

8. L. G2 - E4	G3 - G2
9. H6 - H7‡.	

246. Spiel. 6.

Stellung.

W. K. C6 — S. B1 — L. C1 — Lr. F1 — B. A6.

S. K. A8 — B. A7.

Der B. A6 soll mat setzen und der B. A7 unverletzlich seyn.

Weiß.	Schwarz.
1. Lr. F1 - H3	K. A8 - B8
2. S. B1 - A3	K. B8 - A8
3. S. A3 - C4	K. A8 - B8
4. S. C4 - B6	A7 - B6†
5. L. C1 - F4*	K. B8 - A7

Geht er mit dem König auf A8, so ist er um einen Zug früher mat.

6. Lr. H3 - C8	K. A7 - A8
7. Lr. C8 - B7*	K. A8 - A7
8. L. F4 - E5	B6 - B5

9. L. E5 - D4* K. A7 - B8
10. A6 - A7‡.

247. Spiel. 26.

Stellung.

W. K. E1 — T. H7 — S. D4 — B. B2; H4.
S. K. E8 — B. H5.

Der W. darf nur den Springer und Bauer ziehn und mit Letzterm mat setzen.

Ein sehr merkwürdiges Spiel des Springers, um den König in diejenige Ecke zu bringen, wo er dem Mat nicht entgehen kann. (Vergl. 276. Spiel.)

Weiß.	Schwarz.
1. S. D4 - C6	K. E8 - F8
2. S. C6 - E7	K. F8 - E8
3. S. E7 - G6	K. E8 - D8
4. S. G6 - F8	K. D8 - E8
5. S. F8 - D7	K. E8 - D8
6. S. D7 - F6	K. D8 - C8
7. S. F6 - E8	K. C8 - D8
8. S. E8 - C7	K. D8 - C8
9. S. C7 - E6	K. C8 - B8
10. S. E6 - D8	K. B8 - C8
11. S. D8 - B7	K. C8 - B8
12. S. B7 - D6	K. B8 - A8
13. S. D6 - C8	K. A8 - B8
14. S. C8 - A7	K. B8 - A8
15. B2 - B4	K. A8 - B8
16. B4 - B5	K. B8 - A8
17. B5 - B6	K. A8 - B8
18. S. A7 - C6*	K. B8 - A8
19. B6 - B7‡.	

248. Spiel.

Stellung.

W. K. H1 — B. H2.
S. K. F3 — D. D3 — T. E3 — B. G4.

Der S. soll, er mag den Zug haben, oder nicht, nur mit dem Bauer mat setzen, und doch den Bauer des W. nicht schlagen.

1. Der S. hat den Zug.

Schwarz.	Weiß.
1. K. F3 - F2	H2 - H3
2. G4 - G3	H3 - H4
3. D. D3 - D6	H4 - H5
4. G3 - G2‡.	

2. Der W. hat den Zug.

Weiß.	Schwarz.
1. K. H1 - G1	D. D3 - E2
2. K. G1 - H1	K. F3 - F2
3. H2 - H3	G4 - G3
4. H3 - H4	D. E2 - D2
5. H4 - H5	D. D2 - D6
6. H5 - H6	G3 - G2‡

Oder:

Weiß.	Schwarz.
1. K. H1 - G1	D. D3 - D5
2. K. G1 - H1	T. E3 - E2
3. K. H1 - G1	D. D5 - H5
4. K. G1 - H1	T. E2 - F2
5. K. H1 - G1	T. F2 - G2*
6. K. G1 - F1	T. G2 - F2*
7. K. F1 - E1	K. F3 - E3
8. K. E1 - D1	T. F2 - E2
9. K. D1 - C1	K. E3 - D3
10. K. C1 - B1	T. E2 - C2
11. K. B1 - A1	K. D3 - C3
12. K. A1 - B1	K. C3 - B3
13. K. B1 - A1	T. C2 - A2*
14. K. A1 - B1	K. B3 - A3
15. K. B1 - C1	T. A2 - B2
16. K. C1 - D1	G4 - G3*
17. K. D1 - E1	D. H5 - E5*
18. K. E1 - F1	D. E5 - E2*
19. K. F1 - G1	D. E2 - F2*
20. K. G1 - H1	G3 - G2‡

249. Spiel. 3.

Stellung.

W. K. C1 — T. D1 — Tr. G1 — S. B7 — Sr. B5 — L. F2 — B. C4; D3; E4; G2; H3.

S. K. E8 — D. B3 — T. A4 — Tr. H8 — S G8 — L. F8 — B. B6; D7; E7; F6; G6; H7.

Der W. soll mit dem Bauer G2 mat setzen. Ein sehr merkwürdiges Beyspiel der Wirksamkeit zweyer Springer.

Weiß.	Schwarz.
1. Sr. B5 - C7*	K. E8 - F7
2. S. B7 - D8*	K. F7 - G7
3. Sr. C7 - E8*	K. G7 - H6
4. S. D8 - F7*	K. H6 - H5
5. G2 - G4‡.	

250. Spiel. 1.

Stellung.

W. K. E8 — D. B7 — T. D5 — Tr. E3 — B. E6; F6.

S. K. H8 — D. C1 — T. F2.

Der W. soll nur mit B. E6 mat setzen und ohne seinen König zu bewegen.

Weiß.	Schwarz.
1. T. D5 - H5*	K. H8 - G8
2. Tr. E3 - G3*	D. C1 - G5
3. D. B7 - G7*	D. G5 - G7†
4. F6 - F7*	T. F2 - F7†
5. E6 - F7†‡.	

251. Spiel. 1.

Stellung.

W. K. C8 — D. E5 — T. B8 — S. B6 — L. D4 — B. A5.

S. K. A7 — S. B5 — B. A6.

Der W. soll mit dem Bauer mat setzen.

Weiß.	Schwarz.
1. D. E5 - C7*	S. B5 - C7†
2. T. B8 - A8*	S. C7 - A8†
3. S. B6 - D7*	

Oder sonst wohin.

	S. A8 - B6*
4. A5 - B6†*	K. A7 - A8
5. B6 - B7‡.	

252. Spiel. 8.

Stellung.

W. K. C6 — L. H3 — B. B4.
S. K. A8.

Der W. soll mit dem Bauer mat setzen, und der S. den Zug haben.

Schwarz.	Weiß.
1. K. A8 - A7	B4 - B5
2. K. A7 - A8	K. C6 - C7
3. K. A8 - A7	L. H3 - C8
4. K. A7 - A8	L. C8 - B7*
5. K. A8 - A7	B5 - B6‡

253. Spiel. 19.

Stellung.

W. K. A1 — B. A2.
S. K. C4 — D. H6 — Tr. H5 — B. A3; B4.

Der S. soll mit B. B4 mat setzen, und nicht mehr, als höchstens Einmal, Schach bieten. Der W. soll den Zug haben.

Weiß.	Schwarz.
1. K. A1 - B1	D. H6 - D2
2. K. B1 - A1	K. C4 - C3
3. K. A1 - B1	Tr. H5 - A5
4. K. B1 - A1	Tr. A5 - A4
5. K. A1 - B1	D. D2 - C2*
6. K. B1 - A1	D. C2 - B3
7. A2 - B3†	A3 - A2
8. B3 - A4†	K. C3 - B3
9. A4 - A5	K. B3 - A3
10. A5 - A6	B4 - B3
11. A6 - A7	B3 - B2‡

254. Spiel. 28.

Stellung.

W. K. F6 — D. E6 — T. A3 — S. D4 — B. G2; G4; G5.
S. K. H8 — B. G6; H7.

Der W. soll nur mit dem B. G2 mat setzen, ohne jedoch einen der feindlichen Bauern schlagen zu dürfen.

Weiß.	Schwarz.
1. D. B6 - E6	H7 - H5

Da hier der S. auch H7 - H6 ziehn kann, so siehe Veränderung.

2. T. A3 - H3 K. H8 - H7
3. D. E6 - C8 H5 - H4
4. S. D4 - F5 G6 - F5 †
5. G5 - G6* K. H7 - H6
6. G4 - G5* K. H6 - H5
7. D. C8 - C4 F5 - F4
8. D. C4 - E2* F4 - F3
9. K. F6 - F5 F3 - E2 †
10. G2 - G4 ‡.

Veränderung.

	Weiß.	Schwarz.
1.	- -	H7 - H6
2.	T. A3 - H3	K. H8 - H7
3.	D. E6 - C8	H6 - H5
4.	G2 - G3	H5 - H4
5.	S. D4 - F5	G6 - F5 †
6.	G5 - G6*	K. H7 - H6
7.	G4 - G5*	K. H6 - H5
8.	D. C8 - C4	F5 - F4
9.	D. C4 - E2*	F4 - F3
10.	K. F6 - F5	F3 - E2 †
11.	G3 - G4 ‡.	

---

255. Spiel. 28.

Stellung.

W. K. D7 — T. H2 — S. A3 — B. C5.
S. K. B8 — B. B7.

Der W. soll nur mit dem Bauer mat setzen, ohne den feindlichen zu schlagen.

Weiß.	Schwarz.
1. T. H2 - A2	B7 - B5

Mit K. B8 - A7 wäre er um Einen Zug früher mat. Denn ich würde S. A3 - C4*, und, wenn er den König zurückgezogen hätte, S. C4 - D6 ziehn. Nun mag er den Bauer einen, oder zwey Schritte vorrücken: ich ziehe C5 - C6, und dann C6 - C7 ‡.

2. C5 - C6

Damit er nicht den König auf B7 bringe und mir entgehe.

B5 - B4

Auch hier wäre er mit K. B8 - A7 früher mat. Denn ich bewache durch S. A3 - C4* das Feld B6. Der angegriffene Springer geht nun auf D6 und er ist im folgenden Zuge durch C6 - C7 mat.

3. S. A3 - C4 B4 - B3
4. T. A2 - A3

Oder auf ein anderes Feld dieser Linie; nur nicht auf A1, weil er sonst zu früh in die Dame käme.

B3 - B2
5. S. C4 - D6 B2 - B1D.
6. C6 - C7 ‡.

---

256. Spiel. 28.

Stellung.

W. K. F4 — S. E6 — T. E2 — B. G5.

S. K. H8 — B. H7.

Der W. soll mit dem Bauer mat setzen; aber ohne den feindlichen zu schlagen.

Weiß.	Schwarz.
1. K. F4-F5	

Um den feindlichen König einzusperren, damit dessen Bauer gezogen werden müsse.

	K. H8-G8

Um im folgenden Zuge auf F7 zu entweichen.

Zöge er statt dessen den Bauer einen, oder zwey, Schritte: so rückte ich den meinigen vor, und, er mögte nun Bauer, oder König, ziehen, spielte K. F5-F6. Wenn er nun entweder den Bauer weiter vorrückt, so ziehe ich L. E2-B5, wie in der folgenden Veränderung; — oder wenn er den König wieder in die Ecke schiebt, so bringe ich den Springer auf F8 und setze dann mit dem Bauer mat.

2. K.	F5-F6	H7-H5

Oder zieht er H7-H6, so siehe Veränderung.

3. L.	E2-D3	

Oder auch L. E2-B5.

		H5-H4

Er eilt zur Dame, und erhält, jedoch vergeblich, eine Königin.

Zöge er statt dessen seinen König, so würde er früher mat. Denn ich zöge sogleich K. F6-F7; dann S. E6-F8, und sofort G6-G7‡.

4. L.	D3-G6	H4-H3
5. L.	G6-F7*	K. G8-H8

Auch, wenn er ihn auf H7 zieht, thue ich den folgenden Zug.

6. S.	E6-F8	H3-H2
7.	G5-G6	H2-H1D.

Hätte er einen Zug früher die Dame erreichen können, so hätte er meinen Plan vereitelt.

8.	G6-G7‡.	

Veränderung.

Weiß.	Schwarz.
2. - -	H7-H6
3. G5-G6	H6-H5

Er darf den König nicht ziehen, ohne früher mat zu werden. Siehe oben.

4. L.	E2-B5	H5-H4
5. L.	B5-E8	H4-H3
6. L.	E8-F7*	K. G8-H8
7. S.	E6-F8	H3-H2
8.	G6-G7‡.	

---

257. Spiel. 28.

Stellung.

W. K. D8 — D. B4 — T. B6 — S. B5 — L. G2 — B. C6; D6.

S. K. A8 — D. H7 — T. F7.

Der W. verpflichtet sich, seinen

Vortheil mit dem Zuge C6 - C7‡ aufzugeben, und dagegen durch den Bauer D6 mit Gewalt mat zu setzen.

Weiß.	Schwarz.
1. D. D4 - A5*	

Wie entscheidend dieser Zug ist, wodurch ich das Feld C7 beherrsche, wird sich im folgenden vierten Zuge ergeben.

		T. F7 - A7
2.	T. B6 - B8*	K. A8 - B8†
3.	C6 - C7*	T. A7 - C7†

Mit dem nemlichen Erfolg hätte er mit der Königin geschlagen.

4.	D. A5 - C7†*	D. H7 - C7†*
5.	D6 - C7†‡.	

258. Spiel. 3.

Stellung.

W. K. D4 — T. F1.
S. K. E6.

Der S. bestimmt eins der äußersten Felder des Schachbretts, worauf er mat werden werden will, z. B. A4.

Durch eine Uebung dieser Art lernt man am sichersten das Mat bewirken, in welcher Lage die Steine auch seyn mögen.

Schwarz.	Weiß.
1. K. E6 - E7	

Zieht er ihn auf D6, so werde ich ihn durch T. F1 - F6* noch früher links hintreiben.

		K. D4 - D5
2.	K. E7 - D7	T. F1 - F7*

Denn bey dieser Stellung muß theils mein Thurm immer Schach geben, wenn die Könige einander gegenüber stehen; theils muß mein König von dem feindlichen immer in der Entfernung eines Springersprungs entfernt bleiben.

3.	K. D7 - E8	K. D5 - E6
4.	K. E8 - D8	K. E6 - D6
5.	K. D8 - E8	T. F7 - F1

In dieser Lage könnte ich im folgenden Zuge durch T. F1 - F8 das Mat geben.

6.	K. E8 - D8	T. F1 - E1
7.	K. D8 - C8	K. D6 - C6
8.	K. C8 - D8	T. E1 - E2
9.	K. D8 - C8	T. E2 - D2
10.	K. C8 - B8	T. D2 - D8*
11.	K. B8 - A7	T. D8 - E8
12.	K. A7 - A6	T. E8 - E7
13.	K. A6 - A5	K. C6 - C5
14.	K. A5 - A6	

Zöge er ihn statt dessen auf A4, so zöge ich K. C5 - C4, und, wohin er auch auswiche, alsdann den Thurm entweder auf H6, oder auf H2, und würde im folgenden Zuge auf A4 das Mat geben.

		T. E7 - G7
15.	K. A6 - A5	T. G7 - G6
16.	K. A5 - A4	K. C5 - C4

In dieser Lage muß er nun im zweyten Zuge mat seyn.

Denn zieht er auf A5, so ziehe ich T. G6 - F6, und dann T. F6 - A6‡.

Oder weicht er nach A3 aus, so ziehe ich erst T. G6-G2, und dann T. G2 - A2‡.

---

259. Spiel. 28.

Stellung.

W. K. E4 — T. H1 — S. D3 — L E3.

S. K. E6.

Der S. soll auf demselben Felde, das er jezt einnimmt, mat werden.

Weiß.	Schwarz.
1. T. H1 - H7	K. E6-F6

Zöge er auf D6, so würde mein folgender Zug dennoch der nemliche seyn.

2. S. D3 - E5

Damit er nicht über G6, oder C6, entkommen könne.

K. F6-E6

3. L. E3 - C5

Es wäre nicht dasselbe, den Läufer auf G5 zu ziehen. Denn ich würde ihn dann nicht auf E7 bringen können, ohne den Gegner über C7 entkommen zu lassen.

K. E5-F6

4. L. C5 - E7* K. F6 - E6

5. L. E7 - D8

Denselben Erfolg, nur auf dem andern Flügel, hätte L. E7 - F8:

5. L. E7 - F8 K. E6 - F6

6. T. H7 - G7 K. F6 - E6

7. T. G7 - G6‡.

K. E6 - D6

6. T. H7 - C7

Um den König zum Rückzuge auf das bestimmte Feld zu zwingen.

K. D6 - E6

7. T. C7 - C6‡.

---

260. Spiel.

Stellung.

W. K. E7 — D. H6 — S. B5 — Sr. E6 — L. H5 — B. A6.

S. K. A8 — S. G1.

Der Bauer allein soll mat setzen.

Weiß.	Schwarz.
1. D. H6 - F4	S. H1 - G3
2. L. H5 - F3*	S. G3 - E4
3. D. F4 - E3	K. A8 - B8
4. D. E3 - A7*	K. B8 - C8
5. S. B5 - D6*	S. E4 - D6†
6. L. F3 - B7*	S. D6 - B7†
7. A6 - B7†‡.	

---

261. Spiel.

Stellung.

W. K. E7 — T. A6 — Tr. G6 — S. H6 — L. B1 — Lr. B2 — B. H5.

S. K. H7 — T. H2.

Der W. soll mit dem Bauer mat setzen, und den Thurm des S. nicht schlagen dürfen.

Weiß.	Schwarz.
1. Tr. G6 - G7*	K. H7 - H8
2. Tr. G7 - G5*	T. H2 - B2†
3. T. A6 - A8*	T. B2 - B8
4. Tr. G5 - G8*	T. B8 - G8†
5. S. H6 - F7*	K. H8 - G7
6. H5 - H6‡.	

262. Spiel. 28.

Stellung.

W. K. F8 — T. A1 — S. G5 — L. B8 — B. A4; B5; C7; F3.

S. K. H8 — B. A5; B6.

Der W., welcher sogleich durch den Thurm auf H1 mat setzen könnte, soll diesen Vortheil aufgeben und nur mit dem Läufer das Mat bewerkstelligen, jedoch ohne denselben zu bewegen.

Weiß.	Schwarz.
1. S. G5 - E6	

Um dem feindlichen Könige Luft zu machen. Auf ein anderes Feld würde jedoch der Springer nicht ziehen dürfen, wenn die Bedingung erfüllt werden soll.

	K. H8 - H7
2. T. A1 - H1*	K. H7 - G6
3. K. F8 - E7	

Um den Gegner von dem Felde F6 abzuhalten.

	K. G6 - F5
4. K. E7 - F7	K. F5 - E5
5. T. H1 - H5*	K. E5 - D6
6. C7 - C8 L.‡.	

263. Spiel. 28.

Stellung.

W. K. G1 — D. E1 — T. A1 — S. E7 — Sr. F3 — L. C2 — B. A2; B2; C3; F2; G3; H2.

S. K. C4 — D. H3 — T. G8 — Tr. G4 — S. H4 — L. A6 — B. A7; B6; C5; E5; F7; H6.

In dieser Stellung, wo von beyden Seiten das Mat durch Einen Zug geschehen kann, wenn nemlich der W. D. E1 - E2, oder der S. D. H3 - G2, zieht, verpflichtet sich der W. mit seiner Königin, ohne sie jedoch zu rühren, das Mat zu bewirken.

Weiß.	Schwarz.
1. Sr. F3 - D5†*	K. C4 - B5
2. A2 - A4*	Tr. G4 - A4†

Denn nimmt er den Bauer nicht, so kann schon im folgenden Zuge das verlangte Mat gegeben werden.

3. L. C2 - A4†*	K. B5 - A5
4. C3 - C4‡.	

264. Spiel. 28.

Stellung.

W. K. C3 — T. E8 — S. D2 — Sr. E7 — L. A8 — B. A4; C2.

S. K. D6 — D. B6 — T. D7 — B. C7.

Der W. macht sich anheischig, im zweyten Zuge mit einem Springer; oder im dritten mit dem Thurm; oder im fünften mit dem Bauer C2 mat zu setzen.

Weiß.	Schwarz.
1. Sr. E7 - C8*	

Um die erste Bedingung zu erfüllen, würde ich ihn auch auf F5 ziehn können; allein um der letzten Bedingung willen ist dieser Zug erforderlich, weil dadurch die Felder D6 und B6 zugleich gedeckt werden. Dies wird unten beym 5. Zuge sich ergeben.

	K. D6 - C5
2. T. E8 - E5*	

Ziehe ich hier S. D2 - E4, so ist die erste Bedingung erfüllt.

	T. D7 - D5
3. S. D2 - B3*	

Ziehe ich hier T. E5 - D5†, so ist die zweyte Bedingung erfüllt.

	D. B6 - B3†
4. C2 - B3†	T. D5 - E5†

Er könnte auch den Bauer ziehen. Hätte ich aber im 1. Zuge anders gezogen, so würde er jezt den König auf B6 entweichen lassen, und ich könnte meine Absicht nicht erreichen.

5. B3 - B4‡.	

265. Spiel. 28.

Stellung.

W. K. E6 — T. A7 — L. E5 — B. B4; F4; G5; H6.

S. K. E8 — B. B5; F5; G6; H7.

Der W. gibt den Vortheil, in Einem Zuge mat zu setzen auf, und verpflichtet sich dagegen, mit dem Bauer B4 mat zu geben, ohne jedoch den Bauer B5 zu schlagen.

Weiß.	Schwarz.
1. L. E5 - G7	

Um den feindlichen König von F8 abzuhalten, aber besonders meinen Läufer von seiner Richtung auf B8 zu entfernen, wovon der Nutzen im 3. Zuge sichtbar werden wird.

	K. E8 - D8
2. T. A7 - E7	K. D8 - C8
3. T. E7 - D7	K. C8 - B8

Diesen Zug hätte er nicht thun können, wenn er nicht im 1. Zuge den Läufer entfernt hätte.

4. K. E6 - D6 K. B8 - A8

Oder auch auf C8.

5. K. D6 - C6 K. A8 - B8
6. T. D7 - C7 K. B8 - A8
7. K. C6 - B6 K. A8 - B8
8. L. G7 - E5 K. B8 - A8
9. T. C7 - C4

Durch die Aufopferung des Thurms mache ich den Bauer, welcher mat setzen soll, frey.

B5 - C4†

10. K. B6 - A6 C4 - C3
11. B4 - B5 C3 - C2
12. B5 - B6 C2 - C1 D.
13. B6 - B7‡.

---

266. Spiel. 28.

Stellung.

W. K. E4 — T. C4 — Tr. H7 — S. A4 — Sr. C5 — B. F2; H2.

S. K. D8 — T. D1 — S. E8 — B. E7; G6.

Der W. verbindet sich, nur mit Einem seiner beyden Bauern mat zu setzen, dessen Wahl dem S. überlassen bleibt.

Weiß.	Schwarz.
1. Sr. C5 - B7*	K. D8 - D7
2. S. A4 - B6*	K. D7 - E6
3. T. C4 - C6*	T. D1 - D6

Deckt er das Schach mit dem Springer, so siehe Veränderung.

4. Sr. B7 - D8*	K. E6 - F6
5. S. B6 - D5*	K. F6 - G5
6. Sr. D8 - F7*	K. G5 - G4

Nun gebe ich mit F2 - F4, oder mit H2 - H4, das Mat, je nachdem der S. einen dieser Bauern gewählt hat.

Veränderung.

Weiß.	Schwarz.
3. - -	S. E8 - D6
4. Sr. B7 - D8*	K. E6 - F6
5. S. B6 - D7*	K. F6 - G5
6. Sr. D8 - E6*	K. G5 - G4

Wie vorher.

---

267. Spiel. 28.

Stellung.

W. K. A1 — B. D5; E5; F5; G6.

S. K. H8 — B. A2.

Der W. soll nur mit dem Bauer F5 mat setzen.

Weiß.	Schwarz.
1. F5 - F6	

Um den König nicht auf G7 entwischen zu lassen.

K. H8 - G8

2. D5-D6

Denn zöge ich E5-E6, so würde er im folgenden Zuge auf E8 gehen und entkommen.

K. G8-F8

3. D6-D7 K. F8-G8
4. E5-E6 K. G8-F8

Oder auf H8.

5. E6-E7* K. F8-G8
6. D7-D8 L.

Ich wähle den Läufer, weil ich einen solchen zur Beobachtung der schwarzen Felder nöthig habe. Zur Königin, oder zum Thurm, darf ich ihn der Bedingung wegen nicht machen, weil der S. sonst sogleich mat wäre.

K. G8-H8

7. E7-E8S. K. H8-G8
8. L. D8-E7

Damit der S. nicht auf F8 gehen und von da entweichen könne.

K. G8-H8

9. S. E8-G7

Um ihn auf E6 zu bringen, wo er das Feld F8 deckt.

K. H8-G8

10. S. G7-E6 K. G8-H8
11. L. E7-D6 K. H8-G8
12. L. D6-E5 K. G8-H8
13. L. E5-D4 K. H8-G8
14. F6-F7‡.

---

268. Spiel. 28.

Stellung.

W. K. B1 — D. D3 — T. A7 — Tr. F8 — S. F3 — Sr. G3 — B. B2; C2; F4; G4.
S. K. E6 — D. B4 — T. B5 — Tr. B6 — L. C6 — B. C5; F6; G6.

Der W. verpflichtet sich, mit dem Bauer G4 mat zu setzen.

Weiß.	Schwarz.
1. Tr. F8-F6†*	K. E6-F6†
2. D. D3-G6†*	K. F6-G6†
3. F4-F5*	K. G6-F6

Oder auf H6.

4. G4-G5‡.

---

269. Spiel. 28.

Stellung.

W. K. G1 — D. B8 — T. A1 — Tr. F4 — S. D7 — Sr. E6 — L. D8 — Lr. H1 — B. B2; C3; D5; G3.
S. K. A6 — D. B3 — T. A4 — Tr. H6 — S. D2 — Sr. E4 — Lr. C1 — L. F3 — B. A7; G7; H7.

Der W. soll mit dem Bauer B2 das Mat bewirken.

Weiß.	Schwarz.
1. S. D7 - C5*	

Um den Springer E4 wegzubringen, damit mein Thurm F4 in Thätigkeit komme.

	Sr. E4 - C5†
2. Sr. E6 - C7*	K. A6 - A5
3. Tr. F4 - A4†*	Sr. C5 - A4†

Nimmt er mit der Königin, so ist er sogleich durch B2 - B4 mat.

4. D B8 - A7†*	Tr. H6 - A6
5. D. A7 - C5*	D. B3 - B5
6. B2 - B4‡.	

270. Spiel. 28.

Stellung.

W. K. H1 — S. D4 — Sr. D5 — L. C1 — Lr. H7 — B. A5; C5; C6; D6; G6; H2.

S. K. F8 — D. H3 — T. A8 — Tr. H8 — S. B7 — Sr. F3 — L. A3 — B. A6; B6; E5; G4; H5.

Der W. soll mit dem Bauer C5 mat setzen.

Weiß.	Schwarz.
1. L. C1 - H6*	K. F8 - E8
2. Sr. D5 - F6*	K. E8 - D8
3. S. D4 - E6*	K. D8 - C8
4. D6 - D7*	K. C8 - B8
5. C6 - C7*	K. B8 - A7
6. C5 - B6†‡.	

271. Spiel. 82.

Stellung.

W. K. G1 — D. B2 — T. C3 — Tr. C4 — S. D7 — Sr. E6 — B. C2; F2.

S. K. A8 — T. H7 — Tr. H6 — S. B1 — Sr. D2 — B. A5; B4; F3.

Der W. soll mit dem Bauer C2 mat setzen, jedoch ohne den feindlichen Bauer B4 zu schlagen.

Weiß.	Schwarz.
1. Tr. C4 - C8*	K. A8 - A7

Oder auf B7.

2. T. C3 - C7*	K. A7 - A6
3. Tr. C8 - A8*	K. A6 - B5
4. Sr. E6 - D4*	K B5 - A4
5. D. B2 - A2*	

Um ihn zu zwingen, das Feld A3 zu besetzen, damit sein König nicht darauf komme.

	S. B1 - A3
6. D. A2 - B3*	Sr. D2 - B3†
7. C2 - B3†‡.	

272. Spiel. 28.

Stellung.

W. K. F7 — T. C3 — L. E1 — B. E3; G2.

S. K. H8 — B. E4; E5; H6.

Der W. verpflichtet sich, mit Aufgebung seines nahen Vortheils mit dem Bauer G2 mat zu setzen.

Weiß.	Schwarz.
1. T. C3 - C8*	K. H8 - H7
2. G2 - G4	H6 - H5
3. G4 - G5	H5 - H4
4. L. E1 - C3	

Oder L. E1 - B4. Siehe Veränderung.

	H4 - H3
5. T. C8 - H8*	K. H7 - H8†
6. L. C3 - E5†*	K. H8 - H7
7. L. E5 - G7	H3 - H2
8. G5 - G6‡.	

Veränderung.

Weiß.	Schwarz.
4. L. E1 - B4	H4 - H3
5. L. B4 - F8	H3 - H2
6. L. F8 - G7	H2 - H1D.
7. G5 - G6‡.	

273. Spiel. 28.

Stellung.

W. K. A1 — D. B3 — T. B8 — Tr. H1 — S. C8 — Sr. G5 — L. H2 — Lr. H3 — B. B2.

S. K. H8 — D. D2 — T. H6 — Tr. H7 — B. G6.

Der W. soll mit dem Thurm H1 Mat geben, ohne jedoch denselben zu bewegen.

Weiß.	Schwarz.
1. L. H2 - E5*	Tr. H7 - G7
2. S. C8 - E7*	D. D2 - D8
3. D. B3 - G8*	

Denn T. B8 - D8†‡ darf ich nicht ziehen, weil dies gegen die Bedingung wäre.

	D. D8 - G8†
4. S. E7 - G6†*	T. H6 - G6†
5. Sr. G5 - F7*	K. H8 - H7
6. Lr. H3 - F5‡.	

274. Spiel. 28.

Stellung.

W. K. C1 — D. D5 — T. D1 — S. H6 — L. B2 — Lr. C2 — B. A2; B4; C3; D4.

S. K. D7 — B. D6; H7.

Der W. zwingt den S., ihm mit dem Bauer D6 auf dem Felde B4 das Mat zu geben.

Weiß.	Schwarz.
1. T. D1 - E1	

Um ihn von der Annäherung seines Königs an den Bauer H7 abzuhalten, damit er ihn nicht befreye.

	K. D7 - D8

Er hält sich auf diesen beyden Feldern am besten, damit ich nicht

mit meinem Thurm anrücke, und seine Freyheit noch mehr beschränke, wodurch meine Absicht früher erreicht würde.

2. A2 - A4

Dieser und die folgenden Züge sollen meinen König durch meine eigenen Steine festsetzen.

K. D8 - D7

3. C3 - C4 K. D7 - D8

4. L. B2 - C3

Ich konnte ihn auch auf A3 ziehen, siehe Anm. zu meinem 14. Zuge.

K. D8 - D7

5. B4 - B5 K. D7 - D8

6. K. C1 - B2

Um auf das Feld zu gelangen, wo er nach der Bedingung mat werden soll.

K. D8 - D7

7. K. B2 - B3 K. D7 - D8

8. K. B3 - B4 K. D8 - D7

9. L. C2 - B3 K. D7 - D8

10. D. D5 - G8* K. D8 - C7

Jezt zieht er so besser, als auf D7.

11. D4 - D5

Um ihn abzuhalten, durch das Vorrücken seines Bauers, meine ganze Absicht zu vereiteln.

K. C7 - D7

12. D. G8 - F8

Um den Nachzug zu gewinnen, thue ich diesen gleichgültigen Zug.

K. D7 - C7

13. T. E1 - E7* K. C7 - B6

14. S. H6 - F5

Um damit auf A3 zu kommen. Hätte ich oben im 4. Zuge den Läufer dahin gebracht, so würde ich jezt den Springer auf C3 bringen müssen.

H7 - H5

Er zieht den Bauer Zwey Schritte, um früher zur Dame zu gelangen.

15. S. F5 - E3 H5 - H4

16. S. E3 - C2 H4 - H3

17. S. C2 - A3 H3 - H2

18. D. F8 - C8

Um demnächst durch die Aufopferung derselben ihn zu meiner Absicht zu zwingen.

H2 - H1D.

19. D. C8 - C5* D6 - C5 †‡

---

275. Spiel. 28.

Stellung.

W. K. E3 — T. B1 — Tr. H1 — S. E1 — B. D4; F4.

S. K. E6 — B. D5; F5.

Der W. soll den S. auf seinem gegenwärtigen Platze mat setzen, — ohne einen Bauer desselben schlagen zu dürfen; — und es dem Gegner überlassen, mit welchem Bauer er mat werden will, welche Erklärung er erst bey seinem 6. Zuge zu thun braucht.

Weiß.	Schwarz.
1. Tr. H1 - H7	

Damit der feindliche König nicht zurückziehe. Auch mit T. B1 - B7 wäre dies erreicht.

	K. E6 - F6

Hätte er nach D6 hin gezogen, so hätte ich den folgenden Zug dennoch gethan.

2. S. E1 - D3	K. F6 - G6
3. T. B1 - B7	K. G6 - F6
4. S. D3 - E5	K. F6 - E6
5. Tr. H7 - F7	

Oder auch T. B7 - D7.

	K. E6 - D6
6. T. B7 - D7*	K. D6 - E6

Nun mag er sich erklären, von welchem Bauer er das Mat erhalten wolle. Bestimmt er den Bauer F4, so ist die Folge:

7. S. E5 - G4	F5 - G4†
8. F4 - F5‡.	

Oder den Bauer D4, so ist die Folge:

7. S. E5 - C4	D5 - C4†
8. D4 - D5‡.	

276. Spiel. 6.

Stellung.

W. K. A6 — T. H7 — S. D4.
S. K. E8.

Der W. verpflichtet sich, das Mat zu bewirken, ohne seinen König zu rücken und den Thurm mehr als Einmal zu ziehen.

Ein sehr merkwürdiges Spiel des Springers, um den feindlichen König nach und nach in eine Stellung zu nöthigen, worin er nothwendig mat werden muß.

Weiß.	Schwarz.
1. S. D4 - C6	K. E8 - F8
2. S. C6 - E7	K. F8 - E8
3. S. E7 - G6	K. E8 - D8
4. S. G6 - F8	K. D8 - E8

Zöge er ihn auf C8, so würde ich S. F8 - E6 ziehn, und dadurch um 2 Züge früher meine Absicht erreichen.

5. S. F8 - D7	K. E8 - D8
6. S. D7 - F6	K. D8 - C8
7. S. F6 - E8	K. C8 - D8
8. S. E8 - C7	K. D8 - C8
9. S. C7 - E6	K. C8 - B8
10. T. H7 - H8‡.	

277. Spiel. 28.

Stellung.

W. K. C5 — T. C6 — S. D6 — Sr. H5 — B. E4; E6; F6; G7.
S. K. D8 — B. E2; G2; H6.

Der W. könnte auf verschiedene Art in Einem Zuge mat setzen; er soll aber nur auf dem Felde E5 dem Könige Mat geben.

Weiß.	Schwarz.
1. S. D6 - B7*	K. D8 - E8
2. F6 - F7*	K. E8 - E7
3. T. C6 - C7*	K. E7 - E6†
4. S. B7 - D8*	K. E6 - E5
5. T. C7 - E7‡	

278. Spiel. 28.

Stellung.

W. K. A1 — T. G1 — Tr. G2 — L. D4 — Lr. E6 — B. D5.
S. K. H8 — T. B8 — Tr. B7 — Lr. D3 — L. E5 — B. E4.

Der W. soll den Vortheil seiner Stellung aufgeben, und den Gegner nur auf dem Felde H1 mat setzen.

Weiß.	Schwarz.
1. L. D4 - E5†*	K. H8 - H7
2. Lr. E6 - F5*	K. H7 - H6
3. L. E5 - F4*	

Nicht aber auf G7*, weil ich dann verlieren würde, wie beym 6. Zuge klar werden wird.

	K. H6 - H5
4. Lr. F5 - G6*	K. H5 - H4
5. Tr. G2 - G4*	K. H4 - H3
6. T. G1 - G3*	K. H3 - H2
7. T. G3 - F3*	K. H2 - H1
8. T. F3 - H3‡.	

Da Beyde eine ganz gleiche Stellung hatten, so wird der S. mit den nemlichen Zügen die Aufgabe lösen können, wenn Er anzieht.

279. Spiel. 28.

Stellung.

W. K. A3 — T. A2 — L. E5 — Lr. F5 — B. A4; F4; G4.
S. K. H1 — D. A6 — T. H7 — Tr. H4 — S. B6 — L. E6 — B. B5; C6; D7; H2.

Der W. verpflichtet sich auf dem Felde A1 den feindlichen König zu besiegen.

Weiß.	Schwarz.
1. L. F5 - E4*	K. H1 - G1
2. Lr. E5 - D4*	K. G1 - F1
3. L. E4 - D3*	K. F1 - E1
4. Lr. D4 - C3*	K. E1 - D1
5. L. D3 - E2*	K. D1 - C1
6. Lr. C3 - D2*	K. C1 - B1
7. T. A2 - B2*	K. B1 - A1
8. T. B2 - B1*	K. A1 - B1†
9. L. E2 - D3*	K. B1 - A1
10. Lr. D2 - C3‡.	

280. Spiel. 28.

Stellung.

W. K. G1 — D. B8 — T. F1 — S. C6 — L. H2 — B. A5; B4; E6; F6; G2; H3.

S. K. F8 — D. E2 — T. A2 — Tr. H8 — S. B5 — L. E8 — B. C5; D2; E3; H4; H6.

Der W. soll den nahen Vortheil der Stellung aufgeben und den König auf H5 mat setzen.

Weiß.	Schwarz.
1. D. B8 - E8†*	

Ich opfere sie auf, um diesen mir gefährlichen Läufer wegzuschaffen.

	K. F8 - E8†
2. F6 - F7*	K. E8 - F8
3. E6 - E7*	K. F8 - G7
4. F7 - F8D*	Tr. H8 - F8†

Wenn er statt dessen, den König zieht auf H7, so siehe I; — oder auf G6, so siehe II. Veränderung.

5. E7 - F8D†*	K. G7 - H7

Zieht er ihn auf G6, so ziehe ich D. F8 - G8*, und gebe dann mit dem Thurme mat.

6. T. F1 - F7*	K. H7 - G6
7. D. F8 - G7*	K. G6 - H5
8. T. F7 - F5‡.	

I. Veränderung.

Weiß.	Schwarz.
4. - -	K. G7 - H7
5. T. F1 - F7*	K. H7 - G6
6. T. F7 - G7*	K. G6 - H5
7. D. F8 - F5‡.	

II. Veränderung.

Weiß.	Schwarz.
4. - -	K. G7 - G6
5. T. F1 - F6*	K. G6 - H7

Zieht er ihn auf G5, so werde ich D. F8 - G7*, und dann T. F6 - F5‡, ziehn; — oder auf H5, so siehe III. Veränderung.

6. T. F6 - F7*	K. H7 - G6
7. D. F8 - G7*	K. G6 - H5
8. T. F7 - F5‡.	

III. Veränderung. (II.)

Weiß.	Schwarz.
5. - -	K. G6 - H5
6. D. F8 - F7*	K. H5 - G5
7. D. F7 - G7*	K. G5 - H5
8. T. F6 - F5‡.	

281. Spiel. 28.

Stellung.

W. K. G1 — D. C4 — T. B2 — S. D5 — Sr. F1 — Lr. A6 — L. G3 — B. D2; E3; G2; H2.

S. K. B8 — D. F8 — T. G8 — S. C8 — Sr. G5 — L. B6 — B. A7; B7; C7; D6; H3.

Wer den Zug hat, soll in höchstens 3 Zügen mat setzen, und da-

zu sich blos seiner Steine auf der linken Hälfte des Schachbretts bedienen.

Weiß.	Schwarz.
1. D. C4 - C7†*	L. B6 - C7†

Zieht er statt dessen den König auf A8, so ist er durch D. C7-B7† im zweyten Zuge mat.

2. T. B2 - B7†*	K. B8 - A8
3. S. D5 - C7†‡.	

Schwarz.	Weiß.
1. D. F8 - F2*	L. G3 - F2†

Man vergl. die vorige Anm.

2. Sr. G5 - F3*	K. G1 - H1
3. H3 G2†‡.	

---

282. Spiel. 6.

Stellung.

W. K. A3 — D. B6 — S. B3 — Sr. E6 — L. D1 — B. A2; B2.

S. K. D3 — D. G3 — T. E3 — S. D5 — B. C5; D2.

Der W. soll unter der Bedingung mat setzen, daß nicht nur Er selbst mit jedem Zuge Schach biete, sondern auch den S. nöthige, das nemliche zu thun.

Weiß.	Schwarz.
1. S. B3 - C5†*	K. D3 - C4*
2. L. D1 - B3*	T. E3 - B3†*
3. A2 - B3†*	D. G3 - B3†*
4. D. B6 - B3†‡.	

---

283. Spiel.

Ein Spießruthenspiel.

Stellung.

W. K. C7 — D. G1 — T. A3 — Tr. C3 — S. D1 — Sr. E1 — L. C1 — Lr. F1 — B. B2.

S. K. A7 — B. A4; A5; A6; C4; C5; C6.

Der W. soll mit seinem Bauer durch die Straße, welche durch die Bauern des S. gebildet wird, dringen, um mat zu setzen, und doch soll Keiner der Bauern des S. geschlagen werden dürfen.

1. Auflösung. 24.

Weiß.	Schwarz.
1. Lr. F1 - H3	K. A7 - A8
2. L. C1 - E3	K. A8 - A7
3. D. G1 - G2	K. A7 - A8
4. D. G2 - H1	

Diesen gleichgültigen Zug thue ich, um den König des S. erst wieder auf A7 zu lassen, ehe ich angreife.

	K. A8 - A7
5. Lr. H3 - C8	K. A7 - A8
6. Lr. C8 - B7*	K. A8 - A7

7.	Sr. E1 - D3	C4 - D3†
8.	Tr. C3 - C4	D3 - D2
9.	L. E3 - D4	C5 - D4†
10.	Tr. C4 - C5	D4 - D3
11.	D. H1 - D5	C6 - D5†
12.	Tr. C5 - C6	D5 - D4
13.	T. A3 - A1	

Es ist hiebey zu bemerken, daß es nicht gleichgültig ist, ob ich diesen Thurm Zwey, oder nur Einen Schritt, zurückziehe. Denn im letzterm Falle würde ich die Bedingung nicht erfüllen können, weil das Spiel pat werden müßte.

		A4 - A3
14.	B2 - B3	A3 - A2
15.	Tr. C6 - C5	A5 - A4
16.	B3 - B4	A4 - A3
17.	Tr. C5 - C6	A6 - A5
18.	B4 - B5	A5 - A4
19.	B5 - B6‡	

2. Auflösung. 22.

Weiß.		Schwarz.
1.	Sr. E1 - D3	K. A7 - A8
2.	D. G1 - G8*	K. A8 - A7
3.	Lr. F1 - G2	C4 - D3†
4.	L. C1 - E3	D3 - D2
5.	D. G8 - C4	K. A7 - A8
6.	T. C3 - D3	K. A8 - A7
7.	T. D3 - D7	K. A7 - A8
8.	T. D7 - D8*	K. A8 - A7
9.	T. A3 - A2	A4 - A3
10.	B2 - B3	A5 - A4
11.	B3 - B4	A6 - A5
12.	T. D8 - A8*	K. A7 - A8†
13.	B4 - B5	K. A8 - A7
14.	B5 - B6*	K. A7 - A8
15.	D. C4 - C3	C5 - C4
16.	B6 - B7‡.	

284. Spiel. 21.

Noch ein Spießruthenspiel.

Dieselbe Stellung, jedoch ohne Läufer.

Die Bauern des S. sind unverletzlich und der W. soll mit B. B2 mat setzen, wie vorhin. Aber der W. soll keinen Officier verlieren und seinen Bauer nicht eher rücken, als bis er damit das Mat ankündigen kann.

Dies ist unstreitig eine der allerschwierigsten Aufgaben.

Weiß.		Schwarz.
1.	K. C7 - D6	K. A7 - A8
2.	D. G1 - G8*	K. A8 - B7
3.	S. D1 - E3	K. B7 - A7
4.	D. G8 - C8	K. A7 - B6
5.	D. C8 - A8	K. B6 - B5
6.	K. D6 - C7	K. B5 - B4
7.	D. A8 - H8	K. B4 - B5
8.	S. E3 - F5	K. B5 - B4
9.	D. H8 - H4	K. B4 - B5
10.	S. F5 - D6*	K. B5 - B4
11.	T. A3 - A2	A4 - A3
12.	Sr. E1 - C2*	K. B4 - A4
13.	B2 - B3‡.	

285. Spiel. 21.

Das vorige Spießruthenspiel.

Mit derselben Bedingung und Stellung, aber noch ohne Springer.

Weiß.	Schwarz.
1. D. G1 - C4	K. A7 - A8
2. D. G4 - C8*	K. A8 - A7
3. K. C7 - D7	K. A7 - B6
4. D. C8 - C7*	K. B6 - B5
5. T. A3 - A2	A4 - A3

Wenn er diesen Zug nicht thun wollte, weil er den Erfolg desselben voraussieht, so kann ich ihn dazu zwingen, durch folgende Züge:

5.	- -	K. B5 - B4
6.	K. D7 - C8	K. B4 - B5
7.	K. C8 - B7	K. B5 - B4
8.	D. C7 - D8	K. B4 - B5
9.	D. D8 - B8	K. B5 - B4
10.	K. B7 - B6	A4 - A3
11.	K. B6 - C7*	K. B4 - A4
12.	Tr. C3 - G3	C4 - C3
13.	B2 - B3‡.	

6.	D. C7 - B7*	K. B5 - A4
7.	Tr. C3 - G3	C4 - C3
8.	B2 - B3‡.	

286. Spiel. 21.

Noch ein Spießruthenspiel mit einer schwierigern

Stellung.

W. K. C7 — D. E1 — T. C3 — S. A3 — B. B2.

S. K. A7 — B. A4; A5; A6; C4; C5; C6.

Bedingung, wie vorher.

Weiß.	Schwarz.
1. D. E1 - E7	K. A7 - A8
2. K. C7 - B6	K. A8 - B8
3. D. E7 - A7*	K. B8 - C8
4. D. A7 - B7*	K. C8 - D8
5. D. B7 - C7*	K. D8 - E8
6. D. C7 - D6	K. E8 - F7
7. K. B6 - C7	K. F7 - E8

Hier kann er zwar auch auf G7, oder auf G8, weichen. Aber es kommt auf Eins hinaus. Denn ich habe meine Königin nur auf E6 zu stellen, wodurch der S. König in der Ecke festgehalten und auf wenige Hin- und Herzüge beschränkt wird. Unterdessen bringe ich meinen König nach und nach auf D2; biete dann mit meinem Thurme Schach; ziehe meinen König auf C3, um die Bauern dieser Seite einzusperren, und treibe dann, wie hier gezeigt wird, den feindlichen König nach und nach auf die Linie G, oder H, herab und unter seine Bauern.

8. D. D6 - E6* K. E8 - F8
9. K. C7 - D6 K. F8 - G7
10. K. D6 - E5 K. G7 - H7

Zieht er ihn auf F8, so ist die Folge:

11. K. E5 - E4 K. F8 - G7
12. K. E4 - E3 K. G7 - F8
13. K. E3 - D2 K. F8 - G7
14. T. C3 - G3* K. G7 - H7

Oder auf H8. Zieht er ihn auf F8, so ziehe ich T. G3-F3*, und dann K. D2 - C3, und bin ebendahin.

15. T. G3 - H3* K. H7 - G7
16. K. D2 - C3 K. G7 - F8
17. T. H3 - F3* K. F8 - G8

u. s. w., wie im Spiele.

11. K. E5 - E4 K. H7 - H8
12. K. E4 - E3 K. H8 - G7
13. K. E3 - D2 K. G7 - F8
14. T. C3 - F3* K. F8 - G7
15. K. D2 - C3 K. G7 - H8
16. D. E6 - E8* K. H8 - H7

Wenn er ihn auf G7 zieht, so ist die Folge:

17. T. F3 - F7* K. G7 - G6
18. D. E8 - E6* K. G6 - G5
19. T. F7 - F5* K. G5 - G4
20. D. E6 - E4* K. G4 - G3
21. T. F5 - F3* K. G3 - G2
22. D. E4 - E3 K. G2 - H1
23. T. F3 - F2 K. H1 - G1
24. D. E3 - E2 K. G1 - H1
25. D. E2 - F3* K. H1 - G1
26. D. F3 - E3 K. G1 - H1

u. s. w. vom 24. Zuge des unten fortgesetzten Spiels an.

17. T. F3 - F7* K. H7 - H6
18. D. E8 - E6* K. H6 - H5
19. T. F7 - F5* K. H5 - H4
20. D. E6 - E4* K. H4 - H3
21. T. F5 - F3* K. H3 - H2
22. D. E4 - E3 K. H2 - G2
23. T. F3 - F2* K. G2 - H1
24. D. E3 - H3* K. H1 - G1
25. T. F2 - G2* K. G1 - F1
26. D. H3 - G4 K. F1 - E1
27. S. A3 - C2*

Hier kann ich auch T. G2 - G1* ziehen, siehe I. Veränderung.

K. E1 - F1
28. S. C2 - E3* K. F1 - E1
29. T. G2 - G1* K. E1 - F2
30. D. G4 - G3* K. F2 - E2
31. D. G3 - E1* K. E2 - F3
32. T. G1 - F1* K. F3 - E4
33. S. E3 - F5* K. E4 - D5
34. D. E1 - D2* K. D5 - E4

Wenn er mit dem König ausweicht auf E5, so siehe II; — oder auf E6, so siehe VI. Veränderung.

35. S. F5 - D6* K. E4 - E5
36. T. F1 - E1* K. E5 - F6
37. D. D2 - F4* K. F6 - G7

Weicht er auf G6, so ist die Folge:

38. T. E1 - G1* K. G6 - H7

Oder auf H5, dann ist die Folge:

39. T. G1 - G5* K. H5 - H6
40. D. F4 - F6* K. H6 - H7

41. T. G5 - G7* K. H7 - H8
u. s. w.

39. D. F4 - F5* K. H7 - H8

Oder auf H6, dann folgt:

40. T. G1 - G6* K. H6 - H7
41. D. F5 - F7* K. H7 - H8
42. D. F7 - F6* K. H8 - H7
43. T. G6 - G7* K. H7 - H8
u. s. w.

40. D. F5 - F6* K. H8 - H7
41. T. G1 - G7* K. H7 - H8
u. s. w.

38. T. E1 - G1* K. G7 - H8

Zieht er ihn auf H7, so ist die Folge:

39. D. F4 - F5* K. H7 - H8

Geht er hier auf H6, so folgt:

40. T. G1 - G6* K. H6 - H7
41. D. F5 - F7* K. H7 - H8
42. D. F7 - F6* K. H8 - H7
43. T. G6 - G7* K. H7 - H8
u. s. w.

40. D. F5 - F6* K. H8 - H7
41. T. G1 - G7* K. H7 - H8
u. s. w.

39. D. F4 - F6* K. H8 - H7
40. T. G1 - G7* K. H7 - H8
41. T. G7 - F7* K. H8 - G8
42. D. F6 - G6* K. G8 - H8
43. D. G6 - H6* K. H8 - G8
44. T. F7 - G7* K. G8 - F8
45. T. G7 - G6* K. F8 - E7
46. D. H6 - G7* K. E7 - D8
47. D. G7 - F8* K. D8 - C7

Geht er auf D7, so ist die Folge:

48. D. F8 - E8* K. D7 - C7

49. D. E8 - E7* K. C7 - B6

Wenn er auf B8 geht, so ziehe ich D. E7 - F8*, und er mag nun auf A7, oder auf C7, ausweichen, so ist er in derselben Lage, wie vom 48. Zuge des Spiels an.

50. S. D6 - C8* K. B6 - B5
51. T. G6 - G4 A4 - A3
52. D. E7 - B7* K. B5 - A4
53. B2 - B3‡.

48. T. G6 - G7* K. C7 - B6
49. S. D6 - C8* K. B6 - B5
50. D. F8 - F4 A4 - A3
51. T. G7 - B7* K. B5 - A4
52. B2 - B3‡.

I. Veränderung. 27.

Stellung.

W. K. C3 — D. G4 — T. G2 — S. A3 — B. B2.
S. K. E1 — B. A4; A5; A6; C4; C5; C6.

Weiß.	Schwarz.
27. T. G2 - G1*	K. E1 - F2
28. T. G1 - A1	K. F2 - E3
29. S. A3 - C2*	K. E3 - F2
30. D. G4 - F4*	K. F2 - E2
31. D. F4 - H2*	K. E2 - F3
32. T. A1 - A3	K. F3 - G4

Hier kann der König zwar noch anders ausweichen; aber man wird ihn dennoch leicht zwingen, denselben Gang zu nehmen, wel-

chen er in dieser Veränderung nimmt.

33. S.	C2 - E1	K. G4 - G5
34. D.	H2 - G3*	K. G5 - F5
35. S.	E1 - G2	K. F5 - E4
36. S.	G2 - H4	K. E4 - D5
37. D.	G3 - E3	K. D5 - D6
38. D.	E3 - E4	K. D6 - D7
39. D.	E4 - E5	K. D7 - D8
40. S.	H4 - F5	K. D8 - D7
41. D.	E5 - E7*	K. D7 - C8
42. D.	E7 - D6	K. C8 - B7
43. D.	D6 - D8	K. B7 - A7
44. D.	D8 - C8	K. A7 - B6
45. D.	C8 - D7	K. B6 - B5
46. S.	F5 - D6*	K. B5 - B6
47. S.	D6 - C8*	K. B6 - B5
48. T.	A3 - A2	A4 - A3
49. D.	D7 - B7*	K. B5 - A4
50. K.	C3 - C2	C4 - C3
51.	B2 - B3‡	

II. Veränderung. 28.

Stellung.

W. K. C3 — D. D2 — T. F1 — S. F5 — B. B2.

S. K. D5 — B. A4; A5; A6; C4; C5; C6.

Weiß.	Schwarz.
34. - -	K. D5 - E5
35. D. D2 - E3*	

Eben so würde ich ziehen, wenn der S. vorher auf E6 gegangen wäre. Denn zieht er nun auf D5, so ist es dasselbe; — oder auf F6, oder F7, so vergleiche die folgende Anmerkung; — oder endlich auf D7, so fahre ich mit dem 38. Zuge fort. — Auch kann ich D. D2-D6* ziehn, siehe III. Veränderung.

K. E5 - D5

Wenn er auf F6 geht, so ziehe ich S. F5 - D6* mit demselben Erfolge.

36. D.	E3 - F3*	K. D5 - E6

Zieht er ihn auf E5, so biete ich mit T. F1 - E1 Schach, und wiederhole es, wenn er auf F6 gewichen ist, mit S. F5 - D6*. Nun mag er ziehen, wohin er will, so ist er verloren. Denn jezt steht das Spiel, wie im Hauptspiele bey dem 37. Zuge, wo nur die Königin auf F4 steht, da sie hier auf F3 gekommen ist, welches aber keinen Unterschied macht.

37. D.	F3 - E4*	K. E6 - D7

Hier steht er am besten.

38. D.	E4 - E7*	K. D7 - C8
39. S.	F5 - D6*	K. C8 - B8
40. D.	E7 - D8*	K. B8 - A7
41. D.	D8 - C7*	

Wenn ich hier D. D8 - D7* zöge, so wäre der Erfolg ganz derselbe, der S. mögte nun auf B6, oder auf B8, gehn. Denn die folgenden Züge wären

im ersten Falle:

42. T.	F1 - F4	A4 - A3
43. S.	D6 - C8*	K. B6 - B5

44. D. D7 - B7* K. B5 - A4
45. B2 - B3‡.

— im zweyten Falle:

42. D. D7 - C8* K. B8 - A7
43. T. F1 - F7* K. A7 - B6
44. D. C8 - G4 A4 - A3
45. S. D6 - C8* K. B6 - B5
46. T. F7 - B7* K. B5 - A4
47. B2 - B3‡.

— K. A7 - A8
42. D. C7 - C8* K. A8 - A7
43. T. F1 - F7* K. A7 - B6
44. D. C8 - G4 A4 - A3
45. S. D6 - C8* K. B6 - B5
46. T. F7 - B7* K. B5 - A4
47. B2 - B3‡.

III. Veränderung. (II.)

Stellung.

W. K. C3 — D. D2 — T. F1 — S. F5 — B. B2.
S. K. E5 — B. A4; A5; A6; C4; C5; C6.

Weiß.	Schwarz.
35. D. D2 - D6*	K. E5 - E4
36. D. D6 - E7*	K. E4 - D5
37. D. E7 - F7*	K. D5 - E5

Oder auf E4, siehe IV. Veränderung.

38. T. F1 - E1*	K. E5 - F4
39. S. F5 - D6*	K. F4 - G5

Oder auf G4, oder G3.

40. T. E1 - G1* u. s. w.

IV. Veränderung. (III.)

Stellung.

W. K. C3 — D. D7 — T. F1 — S. F5 — B. B2.
S. K. D5 — B. A4; A5; A6; C4; C5; C6.

Weiß.	Schwarz.
37. - -	K. D5 - E4
38. T. F1 - E1*	K. E4 - F3

Zieht er auf F4, so ist die Folge, wie vorher.

39. S. F5 - D6*	K. F3 - G2

Zieht er auf G4, so folgt der Thurm, wie vorher; — oder auf G3, so siehe V. Veränderung.

40. D. F7 - F1*	K. G2 - H2

Oder auch auf G3.

41. T. E1 - E2*	K. H2 - G3
42. T. E2 - G2*	K. G3 - H3

Oder auf H4, u. s. w.

V. Veränderung. (IV.)

Stellung.

W. K. C3 — D. F7 — T. E1 — S. D6 — B. B2.
S. K. F3 — B. A4; A5; A6; C4; C5; C6.

Weiß.	Schwarz.
39. - -	K. F3 - G3
40. T. E1 - E3*	K. G3 - H2

Hier kann er auch auf H4, und auf G4, ausweichen. Die Folge ist

im ersten Falle:

41. D. F7 - F4* K. H4 - H5
42 T. E3 - H3* K. H5 - G6
43. T. H3 - G3* u. s. w.

im zweyten Falle:

41. D. F7 - F5* K. G4 - H4
42. D. F5 - F4* K. H4 - H5
43. T. E3 - H3* K. H5 - G6
44. T. H3 - G3* u. s. w.

41. T. E3 - E2* K. H2 - G3
42. T. E2 - G2* K. G3 - H4

Oder auf H3, u. s. w.

VI. Veränderung.

Stellung.

W. K. C3 — D. D2 — T. F1 — S. F5 — B. B2.
S. K. D5 — B. A4; A5; A6; C4; C5; C6.

Weiß.		Schwarz.
34.	- -	K. D5 - E6
35. D	D2 - D6*	K. E6 - F7
36. D.	D6 - E7*	K. F7 - G8

Zieht er auf G6, so siehe VII. Veränderung.

37. T.	F1 - G1*	K. G8 - H8
38. D.	E7 - F6*	K. H8 - H7
39. T.	G1 - G7*	K. H7 - H8
40. T.	G7 - F7*	K. H8 - G8
41. D.	F6 - G6*	K. G8 - H8
42. D.	G6 - H6*	K. H8 - G8
43. T.	F7 - G7*	K. G8 - F8
44. T.	G7 - G6*	K. F8 - E8

Oder auch auf F7.

45. S. F5 - D6* K. E8 - D7

Oder auf E7. — Zieht er ihn auf D8, so gewinne ich mit D. H6 - F8*.

46. D. H6 - G7* K. D7 - D8
47. D. G7 - F8*

Ich gewinne.

VII. Veränderung. (VI.)

Stellung.

W. K. C3 — D. E7 — T. F1 — S. F5 — B. B2.
S. K. F7 — B. A4; A5; A6; C4; C5; C6.

Weiß.		Schwarz.
36.	- -	K. F7 - G6
37. D.	E7 - G7*	K. G6 - H5
38. D.	G7 - H6*	K. H5 - G4
39. D.	H6 - F4*	K. G4 - H3

Zieht er hier gleich auf H5, so fallen die beyden folgenden Züge weg.

40. D. F4 - E3* K. H3 - G4

Zieht er ihn auf G2, oder auf H2, so ist die Folge:

41. D. E3 - G1* K. G2 - H3
42. D. G1 - H1* K. H3 - G4
43. D. H1 - G2* K. G4 - H5
44. D. G2 - H3* K. H5 - G5

Zieht er gleich auf G6, so fällt der folgende Zug weg.

45. D. H3 - H4* K. G5 - G6
46. D. H4 - H6* K. G6 - F7
47. D. H6 - G7* K. F7 - E6

Nun ist die Folge, wie vor-

her; — zieht er aber auf E8, so ist sie, wie in der folgenden Anmerkung.

41. D. E3 - G3* K. G4 - H5
42. D. G3 - H4* K. H5 - G6
43. D. H4 - H6* K. G6 - F7
44. D. H6 - G7* K. F7 - E6

Zieht er ihn auf E8, so ist die Folge:

45. T. F1 - E1* K. E8 - D8
46. D. G7 - E7* K. D8 - C8
47. D. E7 - E8* K. C8 - C7

Oder auf B7.

48. T. E1 - E7* K. C7 - B6
49. D. E8 - D8* K. B6 - B5
50. T. E7 - E4 A4 - A3
51. D. D8 - B8* K. B5 - A4
52. B2 - B3‡.

45. D. G7 - E7* K. E6 - D5
46. D. E7 - F7* K. D5 - E5

Oder auf E4.

47. T. F1 - E1* K. E5 - F4
48. S. F5 - D6*

Ich gewinne.

---

287. Spiel. 28.

Stellung

dieselbe; so wie auch die Bedingung.

Eine andere Auflösung, worin dem S. nicht, wie im vorigen Spiele, eine Wahl bleibt; sondern für ihn immer nur Ein Zug Statt findet.

Weiß.	Schwarz.
1. D. E1 - E7	K. A7 - A8
2. K. C7 - B6	K. A8 - B8
3. D. E7 - A7*	K. B8 - C8
4. D. A7 - B7*	K. C8 - D8
5. D. B7 - C7*	K. D8 - E8
6. K. B6 - B7	K. E8 - F8
7. D. C7 - D7	K. F8 - G8
8. D. D7 - E7	K. G8 - H8
9. K. B7 - C7	K. H8 - G8
10. K. C7 - D6	K. G8 - H8
11. K. D6 - E5	K. H8 - G8
12. K. E5 - E4	K. G8 - H8
13. K. E4 - E3	K. H8 - G8
14. K. E3 - D2	K. G8 - H8
15. T. C3 - H3*	K. H8 - G8
16. T. H3 - G3*	K. G8 - H8
17. D. E7 - F8*	K. H8 - H7
18. T. G3 - G7*	K. H7 - H6
19. D. F8 - F6*	K. H6 - H5
20. T. G7 - G5*	K. H5 - H4
21. D. F6 - F4*	K. H4 - H3
22. T. G5 - G3*	K. H3 - H2
23. K. D2 - C3	K. H2 - H1
24. D. F4 - F3*	K. H1 - H2
25. T. G3 - G2*	K. H2 - H1
26. T. G2 - G7*	

Dies ist ein entscheidender Zug.

	K. H1 - H2
27. T. G7 - H7*	K. H2 - G1
28. D. F3 - G3*	K. G1 - F1
29. T. H7 - F7*	K. F1 - E2
30. D. G3 - F3*	K. E2 - E1
31. D. F3 - H1*	K. E1 - E2
32. D. H1 - F1*	K. E2 - E3
33. S. A3 - C2*	K. E3 - E4
34. D. F1 - F4*	K. E4 - D5

35. S. C2 - E3* K. D5 - E6
36. D. F4 - F5* K. E6 - D6
37. D. F5 - D7* K. D6 - E5
38. S. E3 - G4* K. E5 - E4
39. D. D7 - E8* K. E4 - D5
40. T. F7 - F5* K. D5 - D6
41. D. E8 - D8* K. D6 - E6

Dieſe Umwege des feindlichen Königs waren nothwendig, um demſelben bedingungsmäßig nie zu mehr, als zu Einem, Felde die Wahl zu laſſen.

42. T. F5 - E5* K. E6 - F7
43. D. D8 - F6*

Ich könnte hier auch D. D8 - E8* ziehn; das Mat würde um Zwey Züge ſpäter entſtehen. Denn die Folge wäre:

K. F7 - G7
44. T. E5 - G5 K. G7 - H7
45. D. E8 - G6* K. H7 - H8
46. D. G6 - F6* K. H8 - H7
47. T. G5 - G7*

u. ſ. w., wie vom 45. folgenden Zuge an.

K. F7 - G8
44. T. E5 - G5* K. G8 - H7

Jezt muß ich ſuchen, mit meinem Thurme das Feld H6 zu erreichen. Den Grund davon wird man im folgenden 49. Zuge ſehn.

45. T. G5 - G7* K. H7 - H8
46. T. G7 - G6* K. H8 - H7
47. T. G6 - H6* K. H7 - G8
48. D. F6 - H8* K. G8 - F7
49. S. G4 - E5* K. F7 - E7
50. D. H8 - F6* K. E7 - E8
51. D. F6 - F7* K. E8 - D8
52. D. F7 - F8* K. D8 - C7
53. T. H6 - H7* K. C7 - B6
54. D. F8 - D8* K B6 - B5
55. T. H7 - H4 A4 - A3
56. D. D8 - B8* K. B5 - A4
57. B2 - B3‡.

---

288. Spiel. 6.

Das Spießruthenſpiel des Marſchalls von Sachſen.

Stellung.

W. K. H3 — D. E7 — T. A8 — Tr. E2 — S. C7 — Sr. F8 — L. C1 — Lr. F3 — B. G2.
S. K. G8 — B. F7; F6; F5; F4; H7; H6; H5; H4.

Auch hier ſoll der W. ſeinen Bauer durch die Reihe der acht feindlichen Bauern führen und damit mat ſetzen, ohne einen derſelben ſchlagen zu dürfen.

Weiß.	Schwarz.
1. Sr. F8 - D7*	K. G8 - G7
2. T. A8 - F8	K. G7 - G6
3. S. C7 - E6	F7 - E6 †
4. D. E7 - F7*	K. G6 - G5
5. S. D7 - E5	F6 - E5 †
6. Lr. F3 - E4	F5 - E4 †
7. L. C1 - E3	F4 - E3 †
8. D. F7 - E7*	K. G5 - G6
9. K. H3 - H2	H4 - H3

	Weiß.	Schwarz.
10.	G2-G3	H5-H4
11.	G3-G4	H6-H5
12.	G4-G5	H7-H6
13.	D. E7-F6*	K. G6-H7
14.	G5-G6‡.	

289. Spiel. 6.

Stellung.

W. K. H4 — T. F7 — B. E6; G6; H2.

S. K. H8 — S. F6 — B. A4; E7; G7; H6.

Der W. soll den S. zwingen, ihn mat zu machen.

Ein solches Mat, (man nennt es qui perd, gagne) geschieht mehrentheils mit dem Bauer des Gegners, welchen ich so leite, daß er gezwungen ist, mir das Mat zu geben.

Wenn dieser Bauer auf dem Felde angekommen ist, das demjenigen Felde benachbart ist, auf welchem er das Mat geben soll: so setze ich meinen König unter das Pat, und gebe dem Bauer, der von seinem König unterstützt ist, einen Stein zu schlagen, wodurch er gezwungen wird, mich mat zu machen.

Uebrigens kann ein Mat dieser Art selten mit Einem einzigen Steine bewirkt werden.

	Weiß.	Schwarz.
1.	T. F7-F8*	S. F6-G8
2.	K. H4-H5	A4-A3
3.	H2-H4	A3-A2
4.	T. F8-A8	A2-A1D.
5.	T. A8-A1†	S. G8-F6‡

290. Spiel. 6.

Stellung.

W. K. H1 — D. E4 — T. A1 — S. E3 — Sr. G5 — B. D2; H2.

S. K. F2 — L. C8 — B. G4; H3.

Bedingung, wie im 289. Spiele.

	Weiß.	Schwarz.
1.	S. E3-G4†*	L. C8-G4†
2.	Sr. G5-H3†*	L. G4-H3†
3.	D. E4-G2*	L. H3-G2†‡

291. Spiel. 6.

Stellung.

W. K. H1 — D. F3 — S. G7 — L. E3.

S. K. H4 — B. F6.

Bedingung, wie im 289. Spiele.

	Weiß.	Schwarz.
1.	D. F3-F4*	K. H4-H3
2.	L. E3-G1	F6-F5

3. D.	F4 - G5	F5 - F4
4. S.	G7 - F5	F4 - F3
5. D.	G5 - G2*	F3 - G2 †‡

292. Spiel. 6.

Stellung.

W. K. H1 — D. F8 — T. A4 — S. D1 — Sr. F6 — L. C1 — B. F3 ; G2.
S. K. G3 — B. C7 ; H2.

Bedingung, wie im 289. Spiele.

Weiß.		Schwarz.
1. D.	F8 - D6*	C7 - D6†
2. T.	A4 - F4	D6 - D5
3. Sr.	F6 - E4*	D5 - E4†
4. L.	C1 - E3	E4 - F3†
5. S.	D1 - F2	F3 - G2†‡.

293. Spiel. 6.

Stellung.

W. K. H3 — D. C3 — T. E1 — S. H5 — B. G2; H4.
S. K. F8 — B. F7; H6.

Bedingung, wie im 289. Spiele.

Weiß.		Schwarz.
1. D.	C3 - F6	K. F8 - G8
2. K.	H3 - G4	K. G8 - F8

Zieht er den König auf H7, so bleibt mein folgender Zug derselbe.

3. T. E1 - E3

um Zeit zu gewinnen.

		K. F8 - G8
4. T.	E3 - E8*	K. G8 - H7
5. D.	F6 - E7	K. H7 - G6
6. S.	H5 - F4*	K. G6 - G7

Rückt er ihn auf H7, so ist das Mat um einen Zug beschleunigt.

7. K.	G4 - H5	K. G7 - H7
8.	G2 - G4	K. H7 - G7
9. S.	F4 - D5	K. G7 - H7
10. T.	E8 - D8	K. H7 - G7
11. D.	E7 - F6*	K. G7 - H7
12. D.	F6 - G6*	F7 - G6†‡

294. Spiel. 6.

Stellung.

W. K. D1 — D. F6 — T. C8 — Tr. E1 — S. G1 — L. B2.
S. K. B1 — B. B3.

Bedingung, wie im 289. Spiele. Auch macht sich der W. anheischig, seinen König gar nicht zu ziehen; also des Gegners Bauer zu nöthigen, ihn auf Derjenigen Stelle mat zu machen, wo er zu Anfang steht.

Weiß.		Schwarz.
1. Tr.	E1 - E2	K. B1 - A2
2. D.	F6 - F7	K. A2 - B1

3. T.	C8 - C1*	K. B1 - A2
4. L.	B2 - E5*	K. A2 - A3
5. D.	F7 - A7*	K. A3 - B4
6. D.	A7 - D4*	K. B4 - A5
7. D.	D4 - B2	K. A5 - A6
8. L.	E5 - F4	K. A6 - A7
9. L.	F4 - D2	K. A7 - A8
10. Tr.	E2 - E1	K. A8 - A7
11. S.	G1 - E2	K. A7 - B7
12. D.	B2 - G7*	K. B7 - A8
13. D.	G7 - F8*	K. A8 - B7
14. D.	F8 - E7*	K. B7 - A8
15. D.	E7 - D8*	K. A8 - B7
16. T.	C1 - C7*	K. B7 - B6
17. D.	D8 - D6*	K. B6 - B5
18. T.	C7 - C5*	K. B5 - A4
19. D.	D6 - C6*	K. A4 - A3
20. T.	C5 - A5*	K. A3 - B2
21. D.	C6 - C2*	K. B3 - C2†‡

295. Spiel. 28.

Stellung.

W. K. H5 — S. F5 — L. A3 — B. E7; H2.

S. K. G8 — B. G7.

Der W. soll den S. zwingen, ihn mit dem Bauer mat zu setzen, und zugleich seinen König nicht rücken.

	Weiß.	Schwarz.
1.	E7 - E8D.*	K. G8 - H7
2. D.	E8 - G6*	K. H7 - H8

Wenn er jezt wieder nach G8 zöge, so würde ich sogleich mit S. F5 - H6 Schach geben und dann ihn auf G4 spielen, indem ich dieses Feld damit besetzen muß, damit ich nicht weichen kann, wenn der S. mir mit dem Bauer Schach bieten muß.

Uebrigens könnte ich meinen Springer auch auf H6, oder E3, ziehn; wenn ich ihn nur in 2 Zügen auf G4 bringe.

3.	H2 - H4	

Um meinen König einzusperren.

		K. H8 - G8
4. S.	F5 - H6*	K. G8 - H8
5. S.	H6 - G4	K. H8 - G8
6. L.	A3 - E7	

Um nachher damit das Feld G5 zu besetzen. Indessen hätte ich ihn jezt nicht auf C1 ziehen dürfen, weil der S. auf F8 ausgewichen seyn würde, und ich den folgenden Zug nicht hätte thun können.

		K. G8 - H8
7. D.	G6 - E8*	K. H8 - H7
8. D.	E8 - F7	

Damit er den Bauer nicht rückt, und die Richtung meiner Königin auf G6 ableiten und auf F8 kommen könne, wohin ich jezt nicht gehn durfte, weil mein Läufer noch nicht das Feld G5 besetzt hatte.

		K. H7 - H8
9. D.	F7 - F8*	K. H8 - H7
10. L.	E7 - G5	G7 - G6‡

296. Spiel. 28.

Stellung.

W. K. B3 — L. E6 — B. A4; D7.

S. K. A5 — B. B6.

Der W. soll den S. zwingen, mit seinem Bauer ihn mat zu setzen.

Weiß.	Schwarz.
1. D7 - D8D.	K. A5 - A6
2. K. B3 - B4	

Damit der feindliche König nicht wieder zurück könne.

	K. A6 - B7

Dies ist besser, als ein Zug des Bauers, den er überhaupt nie anders ziehen muß, als gezwungen, oder um meine Absicht zu vereiteln. Wäre er aber auf A7 gegangen, so würde mein Plan um Einen Zug früher erreicht seyn.

3. D. D8 - C8*	K. B7 - A7
4. L. E6 - F7	

Durch diesen scheinbargleichgültigen Zug nöthige ich ihn, den Bauer zu ziehn.

Uebrigens ist es gleichviel, auf welchem Felde der Läufer von A2 bis G8 stehe; nur darf er nicht auf D5 kommen, wie sich aus dem folgenden 9. und 17. Zuge ergeben wird.

	B6 - B5
5. D. C8 - C5*	

Wenn ich jezt statt dessen meinen Bauer ziehe, so habe ich verloren, denn er ist pat; — oder gebe ich jezt nicht Schach, so schlägt er meinen Bauer.

	K. A7 - A6
6. D. C5 - C6*	K. A6 - A7
7. A4 - A5	K. A7 - B8
8. D. C6 - D7	K. B8 - A8
9. L. F7 - D5*	

Siehe Anm. zum 4. Zuge.

	K. A8 - B8
10. D. D7 - F7	

Um dem Gegner Raum zu geben, weil er sonst pat würde.

	K. B8 - C8
11. A5 - A6	K. C8 - D8
12. A6 - A7	K. D8 - C8
13. D. F7 - E8*	

Ich darf den Bauer jezt nicht in die Dame rücken, und einen neuen Thurm machen, weil der S. sonst mat wäre.

	K. C8 - C7
14. A7 - A8T.	K. C7 - D6

Besser, als auf B6. Denn dahin muß er sich erst zwingen lassen, um nicht meine Absicht zu begünstigen.

15. T. A8 - D8*	K. D6 - C7
16. D. E8 - D7*	K. C7 - B6
17. L. D5 - B3	

Um den feindlichen Bauer so lange aufzuhalten, bis erst mein König auf A1 gekommen ist.

	K. B6 - A6
18. K. B4 - A3	K. A6 - B6

19. T. D8 - C8

Damit der S. nicht über C5 entweiche.

K. B6 - A6

Wäre er jezt auf A5 gegangen, so würde mein folgender Zug derselbe geblieben, und meine Absicht noch früher erreicht seyn.

20. T. C8 - C6* K. A6 - A5

21. D. D7 - E6

Um den Nachzug zu gewinnen. Hätte ich statt dessen meinen König gezogen, so würde er auf B4 mir entgangen; — oder hätte ich den Thurm gezogen, so würde er im folgenden Zuge pat geworden seyn, indem er mit dem Bauer Schach geboten, und mich genöthigt hätte, herauszuziehen.

B5 - B4*

22. K. A3 - A2 K. A5 - B5

23. K. A2 - A1 K. B5 - A5

24. L. B3 - A2 K. A5 - B5

25. D. E6 - D5* K. B5 - A4

26. T. C6 - C4 K. A4 - A3

27. D. D5 - C6 B4 - B3

28. L. A2 - B1 B3 - B2‡

---

297. Spiel. 28.

Stellung.

W. G5 — T. F5 — S. G2 — Sr. H1 — L. F2 — Lr. F3 — B. E5; F4; G6; H4.

S. K. H8 — B. E7.

Der W. soll den S. zwingen, ihn auf G5 mat zu machen.

Weiß.	Schwarz.
1. E5 - E6	

Um seinen Bauer am Vorrücken zu behindern. Denn nur unter dieser Bedingung kann ich meine Absicht erreichen.

Es ist bey Aufgaben dieser Art überhaupt rathsam, den Gegner so lange eingeschlossen zu halten, bis ich meine Stellung zu diesem Behuf erst hinlänglich eingeleitet habe.

K. H8 - G8

2. H4 - H5

Um meinen König einzusperren.

K. G8 - G7

Er muß auf diesen beyden Feldern bleiben, um, sobald ich den Thurm entferne, zu entfliehen.

3. L. F2 - H4 K. G7 - G8

4. Lr. F3 - G4 K. G8 - G7

5. Sr. H1 - F2

Um ihn auf E4 zu bringen. Denn nur unter dieser Bedingung ist die Aufgabe zu lösen.

K. G7 - G8

6. Sr. F2 - E4 K. G8 - G7

7. T. F5 - D5 K. G7 - F8

8. F4 - F5 K. F8 - E8

9. S. G2 - F4 K. E8 - F8

10. T. D5 - D8* K. F8 - G7

11. Sr. E4 - E6 E7 - F6‡‡

---

298. Spiel. 28.

Stellung.

W. K. F4 — D. F3 — T. E2 — S. H6 — L. H5 — B. F2; G2; H2.

S. K. H8 — B. H7.

Bedingung, wie vorher.

Weiß.	Schwarz.
1. T. E2 - E8*	K. H8 - G7
2. K. F4 - G3	

Um theils den feindlichen König nicht über F6 entweichen zu lassen; theils ihn gegen den meinigen heranzutreiben.

	K. G7 - H6†
3. T. E8 - E7	K. H6 - G5
4. T. E7 - E6	H7 - H6
5. L. H5 - G4	H6 - H5
6. L. G4 - H3	H5 - H4‡

299. Spiel. 28.

Stellung.

W. K. G1 — T. A4 — S. C6 — Sr. D5 — L. D4 — B. A6; B3; C2; D3; G2.

S. K. A8 — B. A7; G3.

Der W. läßt dem S. die Wahl, ob er in 6 Zügen mat gesetzt; oder gezwungen werden will, selbst mat zu setzen.

Weiß.	Schwarz.
1. L. D4 - B6	A7 - B6†
2. B3 - B4	B6 - B5
3. C2 - C4	B5 - C4†

Oder B5 - A4†. Siehe Veränderung.

4. Sr. D5 - C3	C4 - D3†
5. Sr. C3 - D5	D3 - D2
6. B4 - B5	

Oder Sr. D5 - C7‡ D2 - D1D‡

Veränderung.

Weiß.	Schwarz.
3. - -	B5 - A4†
4. B4 - B5	A4 - A3
5. B5 - B6	A3 - A2
6. G4 - C5	

Oder B6 - B7‡. A2 - A1D.‡

300. Spiel. 28.

W. K. H1 — T. G2 — Tr. H6 — S. F5 — L. F6 — B. F3; G4.

S. K. H3 — B. H2; H4; H7.

Der W. zwingt den S., ihn mit dem Bauer H7 mat zu machen.

Weiß.	Schwarz.
1. Tr. H6 - H5	

Um nicht pat zu machen und zugleich den Bauer heranzunöthigen.

		H7 - H6
2. L.	F6 - G5	H6 - G5†
3. Tr.	H5 - H4†*	G5 - H4†
4. T.	G2 - G3*	H4 - G3†
5.	G4 - G5	G3 - G2‡

301. Spiel. 6.

Stellung.

W. K. A1 — D. B8 — T. B3.
S. K. A6 — B. A2.

Der W. soll den S. zwingen, ihn pat zu machen.

Weiß.	Schwarz.
1. D. B8 - B7*	K. A6 - A5
2. D. B7 - B6*	K. A5 - A4
3. T. B3 - A3*	K. A4 - A3†
4. D. B6 - B3*	K. A3 - B3†

302. Spiel. 6.

Stellung.

W. K. G1 — D. G4 — L. D8.
S. K. H7 — B. G2.

Bedingung, wie vorher.

Weiß.	Schwarz.
1. L. D8 - F6	K. H7 - H6
2. D. G4 - G7*	K. H6 - H5
3. L. F6 - H4	K. H5 - H4†
4. D. G7 - G6	K. H4 - H3
5. D. G6 - G3*	K. H3 - G3†

303. Spiel. 6.

Stellung.

W. K. H8 — D. A7 — B. H7.
S. K. C8.

Bedingung, wie im 301. Spiele.

Weiß.	Schwarz.
1. K. H8 - G7	K. C8 - D8
2. K. G7 - G8	K. D8 - C8
3. K. G8 - H8	K. C8 - D8
4. D. A7 - B7	K. D8 - E8
5. D. B7 - C7	K. E8 - F8
6. D. C7 - F7*	K. F8 - F7

304. Spiel. 6.

Stellung.

W. K. E1 — D. D1 — B. B5.
S. K. A8 — B. C7.

Bedingung, wie im 301. Spiele. Nur soll es dem W. erlaubt seyn, mit seinem Bauer eine zweyte Dame zu machen.

Weiß.	Schwarz.
1. D. D1 - A4*	K. A8 - B8
2. D. A4 - A6	C7 - C6
3. B5 - B6	C6 - C5
4. K. E1 - D2	C5 - C4
5. D. A6 - B5	C4 - C3*
6. K. D2 - C2	K. B8 - C8
7. D. B5 - D5	K. C8 - B8
8. D. D5 - D8*	K. B8 - B7
9. D. D8 - C7*	K. B7 - A8

10.	B6-B7*	K. A8-A7
11.	B7-B8D*	K. A7-A6
12. D.	C7-B7*	K. A6-A5
13. D.	B7-B1	K. A5-A6
14. D.	B8-B7*	K. A6-A5
15. D.	B7-B6*	K. A5-A4
16. D.	B1-B2	C3-B2†
17. K.	C2-B1	K. A4-A3
18. D.	B6-B3*	K. A3-B3†

---

305. Spiel. 28.

Stellung.

W. K. D4 — S. E6 — B. F7.
S. K. H8 — B. A6.

Der W. soll den S. zwingen, ihn pat zu machen.

	Weiß.	Schwarz.
1.	F7-F8D.*	K. H8-H7
2. S.	E6-F4	

Um hier den feindlichen König so lange festzuhalten, bis ich meinen König auf A1 geführt habe, wodurch ich die Stellung zum Patwerden einleiten will.

		A6-A5
3. K.	D4-C3	A5-A4
4. K.	C3-B2	A4-A3*
5. K.	B2-A1	

Schlagen durfte ich nicht, weil sonst das Gegentheil der Bedingung erfolgt; ich also verloren wäre.

		A3-A2
6. D.	F8-F6	

Jezt muß mein Plan dahin gehn, den feindlichen König nach A3 zu treiben, und nachdem ich den Springer aufgeopfert habe, mit der Königin auf B3 Schach zu geben und sie auch daselbst schlagen zu lassen.

		K. H7-G8
7. D.	F6-H6	K. G8-F7
8. D.	H6-G6*	K. F7-E7

Zieht er ihn auf F8, so ziehe ich sogleich D. G6-H7, und treibe ihn, wie in den folgenden Zügen, fort.

9. S.	F4-D5*	K. E7-F8
10. D.	G6-H7	K. F8-E8
11. D.	H7-G7	K. E8-D8
12. D.	G7-F7	K. D8-C8
13. D.	F7-E7	K. C8-B8
14. D.	E7-D7	K. B8-A8

15. D. D7 - C8* K. A8 - A7
16. S. D5 - C3

Ich muß ihn wegziehn, damit der S. nicht pat werde.

K. A7 - B6
17. S. C3 - B5

Um theils ihn zu hindern, auf A7 zurückzugehn; - theils den Springer aufzuopfern. Schlägt er ihn, so ziehe ich die Königin auf C7 und treibe den König heran.

K. B6 - A5
18. D. C8 - C6 K A5 - B4
19. S. B5 - A3

Denn jezt muß ich dahin streben, den Springer schlagen zu lassen.

K B4 - A5
20. D. C6 - B7 K. A5 - A4
21. D. B7 - B6 K. A4 - A3†
22. D. B6 - B3* K. A3 - B3†

Ich bin pat.

---

306. Spiel.

Stellung.

W. K. H5 — D. G2 — B. G5; H6.

S. K. B1 — D. F8 — T. B4 — S. G6 — B. H7.

Der W. zwingt den S., ihn pat zu machen.

Weiß.	Schwarz.
1. D. G2 - C2*	K. B1 - A1
2. D. C2 - A2*	K. A1 - A2†

---

307. Spiel.

Stellung.

W. K. H5 — B. H2.

S. K F5.

Der S. soll gezwungen werden, entweder pat zu machen, oder mat zu werden.

Weiß.	Schwarz.
1. H2 - H4	K. F5 - F6
2. K. H5 - H6	K. F6 - F7
3. K. H6 - H7	K. F7 - F6
4. H4 - H5	K. F6 - F7

5. K. H7 - H8 K. F7 - F8
6. H5 - H6 K. F8 - F7
7. H6 - H7

Zieht er nun den König auf F8, so bin ich pat; zieht er ihn anderswohin, so folge ich mit dem Könige; bringe den Bauer zur Dame, und setze mat.

---

308. Spiel.

Stellung.

W. K. A8 — B. C7.
S. K. D4 — D. E7.

Bedingung, wie im vorigen Spiele.

Schwarz.	Weiß.
1. K. D4 - C5	C7 - C8D*
2. K. C5 - B6	D. C8 - B8
3. K. B6 - A6	D. B8 - D6*
4. D. E7 - D6†	

---

309. Spiel. 28.

Stellung.

W. K. H1 — D. B2 — S. C2 — B. H2.
S. K. F3 — T. D8 — S. G2 — L. E4 — B. E3; F4; G4; H5.

Der W. zwingt den S., ihn pat zu setzen.

Weiß.	Schwarz.
1. S. C2 - E1*	S. G2 - E1†
2. D. B2 - F2*	E3 - F2†

Oder K. F3 - F2†.

---

310. Spiel. 28.

Stellung.

W. K. A1 — D. F6 — T. B2 — S. D4.
S. K. A3 — T. A4 — Tr. C3 — L. C4 — B. A2; B4.

Bedingung, wie im vorigen Spiele.

Weiß.	Schwarz.
1. S. D4 - C2*	Tr. C3 - C2†
2. T. B2 - B3*	

Schlüge ich den Thurm, so würde ich sogar das Mat bewirken.

Denn wenn er auch den Bauer B4 vorrückt, so ziehe ich die Königin auf C3.

K. A3 - B3†

Wenn er auch mit dem Läufer schlägt, so ziehe ich doch:

3. D. F6 - B2*	T. C2 - B2†

Weiß.	Schwarz.
1. K. D4 - C5	C7 - C8D*
2. K. C5 - B6	D. C8 - B8
3. K. B6 - A6	D. B8 - D6*
4. D. E7 - B6†	

Register

der Spielendungen.

Anm. 1. Die Anzahl der in den Spielendungen (außer dem Könige) vorhandenen Steine sind der Kürze wegen in folgender Ordnung: Königin, Thurm, Springer, Läufer, Bauer — nach der Ordnung unsers Zahlensystems angedeutet, so daß also durch die Einheitsziffer die Bauern, — durch die Zehner die Läufer, — durch die Hunderte die Springer ꝛc.; — so wie durch die Null das Nichtvorhandenseyn eines Steins bemerkt wird. Daher z. B. 11204 heißt: Königin, 1 Thurm, 2 Springer, kein Läufer, 4 Bauern.

2. Der Querstrich scheidet beyde Heere.

3. Die nach dem Columnenstrich folgenden Zahlen weisen auf die Spiele zurück, und zwar die eingeklammerten auf die Seiten des Ersten Theils, — die uneingeklammerten auf die Nummern der Spielendungen im Zweyten Theile.

Auf Einer Seite:

A. Kein Stein.

1	1. 307.
2	(97) 2.
11	9. 252.
20	3.
101	10.
110	4.
202	239.
1000	5. 228. 258.
1100	276.
1102	238.

	1110		259.
	2000		6. 227.
	2110		231.
	2200		7. 229.
	10000		8.
	10001		303.
	10014		243.

B. Bauern.

1 —	0	1. 307.
	1	(114) 11.
	2	(80. 83. 106 107. 108.) 12. 194.
	4	267.
	12	296.
	100	21. 179.
	101	305.
	102	232.
	111	256.
	112	295.
	121	246.
	200	23.
	1000	129.
	1101	255.
	1102	237. 241. 247.
	1224	297.
	2001	235.
	10000	(105) 24. 308.
	10001	234. 304.
	10010	299.
	10110	291.
	11000	298.
	11001	248.
	11002	244. 253.
	11113	300.
	12110	294.
2 —	0	(97) 2.
	1	(80. 83. 106 107. 108) 12. 194.
	2	13.
	4	(89)
	11	34. 199.
	100	22. 222.
	102	37.
	1114	262.
	1215	301.
	2102	275.
	11011	245.
	11102	293.
	11103	254.
	11124	274.
	11212	292.
3 —	3	14. 223.
	4	15.
	11	35.
	101	36.
	1012	272.
	1204	278.
	2112	302.
4 —	1	267.
	2	(89)
	3	15.
	4	16.
	1014	265.
5 —	5	17.
	6	(111)
	103	38.
6 —	5	(111)
	11101	286. 287.

	12001	285.
	12201	284.
	12221	282.
8—	12221	288.

C. Läufer und Bauern.

10—	11	25.
	13	26.
	1001	27. 201.
11—	0	9. 252.
	2	34. 199.
	3	35.
	10	25.
	12	40. 3. Stell.
	102	188.
	202	214.
	1100	101.
12—	1	296.
	11	40. 3. Stell.
	13	155.
	100	28.
	102	(86) 204.
	1001	(85)
	1002	200.
	11202	290.
13—	10	26.
	12	155.
	13	39.
14—	16	40. 1. u. 2 St.
16—	14	
17—	106	42.
	114	(71)
20—	0	3.
21—	112	41.

D. Spring. Läuf. und Bauern.

100—	1	21. 179.
	2	22. 222.
	12	28.
	10211	260.
101—	0	10.
	1	305.
	3	36.
	11111	251.
102—	1	232.
	2	37.
	11	188.
	12	(86) 204.
	111	173.
103—	5	38.
	1201	113.
	2004	(26)
104—	1003	289.
106—	17	42.
	106	43.
110—	0	4.
111—	1	256.
	102	173.
	113	180.
	1003	(82)
112—	1	295.
	21	41.
	112	44.
	1203	184.
113—	111	180.
114—	17	(71)
	1004	(66)
121—	1	246.
200—	1	23.
202—	0	239.
	11	214.
204—	2011	236.

204 —	2210	242.
211 —	1112	137.
	10001	45.
213 —	1213	193.
226 —	12215	270.

E. Thürme, Springer, Läufer und Bauern.

1000 —	0	5. 228. 258.
	1	129.
	1001	29.
	1002	30.
	1010	20.
	2000	18. 119. 219
	2121	261.
	10000	19.
1001 —	10	27. 201.
	12	(85)
	1000	29.
	1002	46. 166.
	1003	(107) 47. 167.
	10000	32.
1002 —	12	200.
	1000	30.
	1001	46. 166.
	1002	189. 195. 202.
	1003	48.
	1004	(81)
	1011	52.
	1101	150.
1003 —	104	289.
	111	(82)
	1001	(107) 47. 167.
	1002	48.
	1004	50.
	2002	175.
	10003	49.
1004 —	114	(66)
	1002	81.
	1003	50.
	1005	51.
1005 —	1004	-
1010 —	1000	20.
1011 —	1002	52.
	1101	187.
1012 —	3	272.
	10012	70.
1014 —	4	265.
1015 —	10201	105.
1022 —	11000	99.
1023 —	12114	280.
1025 —	10112	92.
1100 —	0	276.
	11	101.
1101	1	255.
	1002	150.
	1011	187.
	1102	159.
1102 —	0	238.
	1	237. 241. 247.
	1101	159.
	2202	266.
1104 —	10005	196.
1110 —	0	259.
1111 —	2012	185.
	2102	164.
1112 —	211	137.
	1112	146.
	1123	170.

1112 — 2000 | 31.
11002 | 73.
1113 — 2011 | 85.
2013 | 124. 169.
10104 | 203.
10111 | 104.
1114 — 2 | 262.
2104 | 182.
10101 | 309.
1123 — 1112 | 170.
1201 — 103 | 113.
1203 | 139.
1202 — 11102 | 172.
1203 — 112 | 184.
1201 | 139.
1204 — 3 | 278.
1212 — 1216 | 114.
1222 | 165.
11001 | 264.
1213 — 213 | 193.
12114 | 76.
1215 — 2 | 301.
1216 — 1212 | 114.
1222 — 1212 | 165.
1223 — 12103 | 177.
1224 — 1 | 297.
2000 — 0 | 6. 227.
1000 | 18. — 119.
219.
1112 | 31. — 181.
10002 | 181.
2001 — 1 | 235.
2002 — 1003 | 175.
2004 — 103 | (26)
2010 — 11004 | 64.

2011 — 204 | 236.
1113 | 85.
2102 | 163.
10112 | 161.
2012 — 1111 | 185.
11100 | 310.
2013 — 1113 | 124. 169.
2102 | 136.
2103 | 138.
2111 | 72. — 160.
2204 | 160.
12006 | (24)
2014 — 10103 | 86.
2021 — 2021 | 279.
2023 — 12105 | 225.
2101 — 2101 | 157.
2102 | 120.
2201 | 183.
2213 | 218.
12203 | 102.
2102 — 2 | 275.
1111 | 164.
2011 | 163.
2013 | 136.
2101 | 120.
2102 | 77.
11002 | 81.
2103 — 2013 | 138.
2104 — 1114 | 182.
2114 | 212.
2110 — 0 | 231.
2111 — 2013 | 72.
11000 | 233.
2112 — 3 | 302.
2113 | 127.
2114 | 125.
2113 — 2112 | 127.

2113 — 2113 | 210.
2202 | 178.
2204 | 154.
12002 | 211.
2114 — 2104 | 212.
2112 | 125.
2115 | 147.
2115 — 2114 | -
2204 | 176.
2121 — 1000 | 261.
2200 — 0 | 7. 229.
2201 — 2101 | 183.
2202 — 1102 | 266.
2113 | 178.
2203 — 12202 | 271.
2204 — 2013 | 160.
2113 | 154.
2115 | 176.
2210 — 204 | 242.
2213 — 2101 | 218.
2215 — 12116 | 249.

F. Königin, Thürme, Springer, Läufer und Bauern.

10000 — 0 | 8.
1 | (105) 24. 308.
1000 | 19.
1001 | 32.
10001 | 33.
10001 — 0 | 303.
1 | 234. 304.
211 | 45.
10000 | 33.
10002 — 2000 | 181.
10002 — 11101 | 306.
10003 — 1003 | 49.
10004 — 10005 | 53.
10005 — 1104 | 196.
10004 | 53.
10010 — 1 | 299.
10012 — 1012 | 70.
10014 — 0 | 243.
11101 | 80.
10020 — 12001 | 230.
10022 — 11021 | 68.
10023 — 11011 | 78.
10100 — 12002 | 93. 103.
10101 — 1114 | 309.
10102 — 10110 | 67.
10103 — 2014 | 86.
11002 | 65. 87.
10104 — 1113 | 203.
10110 — 1 | 291.
10102 | 67.
11003 | 109.
10111 — 1113 | 104.
10112 — 1025 | 92.
2011 | 161.
10112 | 79.
10113 — 11111 | 98.
12103 | 220.
10114 — 10202 | 141.
10123 — 10211 | 96.
10126 — 11114 | 112.
10201 — 1015 | 105.
10202 — 10114 | 141.
10211 — 100 | 260.
10123 | 96.
10212 — 11102 | 277.
10214 — 10214 | 149. 152.
10215 — 11104 | 118.

11000 — 1	298.
1022	99.
2111	233.
11112	257.
12002	250.
11001 — 1	248.
1212	264.
11101	63.
11002 — 1	244. 253.
1112	73.
2102	81.
10103	65. 87.
11004	54.
11003 — 10110	109.
11003	90.
11011	84.
11101	97.
11004 — 2010	64.
11002	54.
11013	91.
11011 — 2	245.
10023	78.
11003	84.
11100	66.
11012 — 11102	89.
11104	106.
11111	100.
11013 — 11004	91.
11102	75.
11014 — 11104	207.
11021 — 10022	68.
11100 — 2012	310.
11011	66.
11101 — 6	286. 287.
10002	306.
10014	80.
11001	63.
11101 — 11003	97.
12002	83. 95.
11102 — 2	293.
1202	172.
10212	277.
11012	89.
11013	75.
11114	121.
11213	69.
12012	208.
11103 — 2	254.
11104 — 10215	118.
11012	106.
11014	207.
11214	128.
11111 — 101	251.
10113	98.
11012	100.
12101	88.
12103	74.
11112 — 11000	257.
12012	198. 209.
12114	126.
11113 — 1	300.
11113	144.
12013	111.
12014	213.
12114	226.
11114 — 10126	112.
11102	121.
11115	168.
11205	135.
12014	156.
12115	117.
11115 — 11114	168.
11115	145.
11226	216.

11116—12115	281.
11121—12113	132.
12203	71.
11123—12114	192.
11124— 2	274.
11125—12206	174.
12226	215.
11202— 12	290.
12103	108.
11203—12015	158.
12104	191.
11205—11114	135.
11206—12114	171.
11212— 2	292.
11213—11102	69.
12113	143.
11214—11104	128.
12205	133.
11215—11224	283.
11225	140.
12104	94.
12125	217.
12126	115.
12204	148.
11216—12116	263.
11223—12214	151.
11224—11215	283.
11225—11215	140.
11226	131.
11226—11115	216.
11225	131.
12000—12002	240.
12001— 6	285.
10020	230.
12221	273.
12002— 2113	211.
10100	93. 103.
12002—11000	250.
11101	83. 95.
12000	240.
12003—12004	82.
12007	55.
12004—12003	82.
12012	107.
12006— 2013	(24)
12007—12003	55.
12012—11102	208.
11112	198. 209.
12004	107.
12013—11113	111.
12204	268.
12014—11113	213.
11114	156.
12015—11203	158.
12101—11111	88.
12102—12113	205.
12103— 1223	177.
10113	220.
11111	74.
11202	108.
12104—11203	191.
11215	94.
12115	142.
12105— 2023	225.
12105	206.
12110— 1	294.
12113—11121	132.
11213	143.
12102	205.
12113	221.
12116	123.
12203	190.
12214	130.
12215	162.

12114 —	1023	280.
	1213	76.
	11112	126.
	11113	226.
	11123	192.
	11126	171.
12115 —	11114	117.
	11116	281.
	12104	142.
	12215	122.
12116 —	2215	249.
	11216	263.
	12113	123.
	12205	134.
12118 —	12118	56.
12123 —	12214	153.
12125 —	11215	217.
12126 —	11215	115.
12127 —	12217	57. 58.
12201 —	6	284.
12202 —	2203	271.
12203 —	2101	102.
	11121	71.
	12113	190.
	12203	224.
12204 —	11215	148.
	12013	268.
12204 —	12206	116.
12205 —	11214	133.
	12116	134.
12206 —	11125	174.
	12204	116.
12212 —	12216	186.
12213 —	12225	197.
12214 —	11223	151.
	12113	130.
	12123	153.
12215 —	226	270.
	12113	162.
	12115	122.
12216 —	12212	186.
	12216	(68)
12217 —	12127	57. 58.
	12217	59. 60.
12218 —	12218	61.
12221 —	6	282.
	8	288.
	12001	273.
12223 —	12224	269.
12224 —	12223	-
12225 —	12213	197.
12226 —	11125	215.
12227 —	12227	62.

Nachweisung
der aufgenommenen Musterspiele
aus den benutzten Werken.

Anm. Die uneingeklammerten Zahlen sind die Nummern der Spiele; die eingeklammerten die der Spielendungen.

I. Gustavus Selenus.

Seite 157 — [247]
= 174 — 72.
= 183 — 73.
= 190 — 74.
= 195 — 75.
= 203 — 131.
= 213 — 132.
= 226 — 133.
= 247 — 134.
= 255 — 76.
= 298 — 77.
= 331 — 78.
= 337 — 79.
= 343 — 80.
= 360 — 81.
= 361 — 135.
= 372 — 13. Anm.
= 377 — 32.
= 381 — 57.
= 385 — 56.
= 402 — 63.
= 411 — 47.
= 421 — 51.

II. Philidor.
(nach der neuesten engl. Ausgabe. London. 1803.)

Theil I.

Seite 54 — 91.
= 68 — 92.
= 98 — 93.
= 112 — 94.
= 127 — 100.
= 143 — 101.
= 157 — 102.
= 175 — 103.
= 190 — 144.

Seite 212 — 145.
= 235 — 146.
= 251 — 147.

Theil II.

= 1 — 149.
= 34 — 95.
= 49 — 96.
= 54 — 97.
= 58 — 101. I.
= 60 — = IV.
= 63 — 97. II.
= 67 — = III.
= 69 — 98.
= 75 — 99.
= 81 — 104.
= 88 — 148.
= 101 — = V. VI.
= 107 — 144. VIII - X.
= 115 — 102. IV. V.
= 120 — [20. 3. Stell.]
= 129 — [20. 4. Stell.]
= 135 — [4. 1. Stell.]
= 142 — [27. 2. Stell.]
= 148 — [5. 2. Stell.]
= 152 — [32. 1. Stell.]
= 164 — [32. 2. Stell.]
= 166 — [29. 2. Stell.]
= 172 — [33]
= 174 — [24. 4. Stell.]
= 177 — [24. 5. Stell.]
= 179 — [24. 6. Stell.]
= 181 — [1. 5. Stell.]
= 185 — [21. 1. Stell.]
= 187 — [12. 6. Stell.]
= 194 — [13]
= 205 = 258 — 105 = 113.

III. Greco.

(nach der Uebersetzung von Moses Hirschel.)

Theil I.

Spiel 1 = 5 — 114.
= 6 = 12 — 115.
= 13 — 116.
= 14 — 117.
= 15. 16 — 118.
= 17 = 19 — 119.
= 20. 21 — 120.
= 22 = 24 — 121.
= 25. — 122.
= 26. 27 — 123.
= 28. 29 — 124.
= 30 — 125.
= 31. 32 — 126.
= 33. 34 — 127.
= 35 — 128.
= 36 = 38 — 129.
= 39 — 130.

Theil II.

Spiel 1. 2 — 150.
= 3. 4 — 151.
= 5 = 7 — 152.
= 8 = 10 — 153.
= 11 — 154.
= 12 — 155.
= 13 = 16 — 156.
= 17 = 20 — 157.
= 23 = 27 — 158. 159.
= 28 — 160.
= 29 = 32 — 161.
= 33 — 162.
= 34 — 163.

Spiel 35 = 39 — 164.
= 40 = 42 — 165.
= 43 — 166.
= 44 — 167.
= 45 — 168.
= 46 — 169.
= 47 = 49 — 170.
= 50 — [14]
= 51 — [22]
= 52 — [102]
= 53 — [6]
= 54 — [24. 7 Stell.]
= 55 — [7]

IV. Pariser Club.

(nach der Uebersetzung von Nicolai. Berlin 1780.)

Seite 34 — 52.
= 37 — 53.
= 40 — 54.
= 43 — 55.
= 48 — 43.
= 52 — 44.
= 62 — 45.
= 65 — 46.
= 68 — 48.
= 71 — 49.
= 73 — 50.
= 76 — 37.
= 80 — 38.
= 82 — 39.
= 83 — 40.
= 84 — 41.
= 86 — 33.
= 95 — 34.

Seite 98 — 35.
= 102 — 36.
= 107 — 70. 71.
= 129 — 42.
= 135 — 65.
= 140 — 58.
= 141 — 59.
= 144 — 60. 61.
= 145 — 62.
= 148 — 64.
= 150 — 69.
= 152 — 66.
= 153 — 67.
= 155 — 68.
= 160 [Philidor]
= 163 — 82.
= 167 — 83.
= 176 — 84.
= 197 — 86.
= 205 — 87.
= 208 — 88.
= 212 — 89.
= 216 — 90.
= 220 — 136.
= 225 — 137.
= 227 — 138.
= 229 — 139.
= 231 — 140.
= 235 — 141.
= 242 — 142.
= 244 — 143.
= 252 — [1. 1. Stell.]
= 258 — [12. 4. Stell.]
= 259 — [= 1. Stell.]
= 260 — [16. 1. Stell.]
= 262 — [= 2. Stell.]
= 263 — [15]

Seite 265 — [Greco]
= 266 — [34. 1. Stell.]
= 269 — [= 2. Stell.]
= 270 — [25]
= 271 — [Stamma]
= 272 — [35. 1. Stell.]
= 273 — [= 2. Stell.]
= 274 — [40. 2. Stell.]
= 275 — [= 1. Stell.]
= 277 — [= 3. Stell.]
= 278 — [42]
= 279 — [39]
= 280 — [51]
= 282 — [50. 1. Stell.]
= 283 — [= 2. Stell.]
= 284 — [48]
= 285 — [47]
= 287 — [46]
= 290 — [Stamma]
= 291 — [27. 1. Stell.]
= 292 — [53]
= 294 — [5. 1. Stell.]
= 296 — [18]
= 297 — [Philidor]
= 300 — [20.3St.Anm.]
= 303 — [19. 2. Stell.]
= 304 — [= 3. Stell.]
= 306 — [3. 2. Stell.]
= 307 — [23]
= 308 — [4. 2. Stell.]

V. Stamma.

[115 — 214]

VI. Stein.

Seite 6 — 2.
= 16 — 1.
= 22 — 3.
= 32 — 4.
= 40 — 5.
= 56 — 7.
= 82 — 9.
= 90 — 6.
= 99 — 8.
= 109 — 11.
= 114 — 12.
= 118 — 13.
= 122 — 10.
= 124 — [250]
= 128 — [Par. Club]
= 131 — [8]
= 133 — [19. 1. Stell.]
= 138 — [3. 1. Stell.]
= 140 — [4. 3. Stell.]
= 146 — [20. 1. Stell.]
= 148 — [= 2. Stell.]
= 158 — [57]
= 168 — [61]
= 174 — [56]
= 184 — [62]
= 190 — [58]
= 194 — [59]
= 198 — [60]
= 208 — [43]
= 212 — [12, 5. Stell.]

Seite 218 — [17]
= 224 — [38]
= 226 — [Par. Club]
= 229 — [55]
= 231 — [Par. Club]
= 240 — [28]
= 242 — [Par. Club]
= 244 — = = =
= 246 — [24. 226]
= 248 — [230]
= 249 — [249]
= 250 — [235]
= 251 — [240]
= 253 — [244]

VII. Strasburger Schachspiel-Geheimnisse.

(Nach der deutschen Ausgabe.)

Num. 2 — [64]
= 12 — [68]
= 14 — [69]
= 15 — [70]
= 18 — [71]
= 31 — [76]
= 34 — [77]
= 36 — [79]
= 45 — [82]
= 52 — [83]
Num. 57 — [86]
= 64 — [88]
= 69 — [90]
= 72 — [91]
= 76 — [92]
= 83 — [228]
= 86 — [231]
= 87 — [277]
= 88 — [276]
= 91 — [236]
= 93 — [237]
= 95 — [238]
= 96 — [239]
= 97 — [243]
= 99 — [245]
= 100 — [246]
= 101 — [278]
= 104 — [30]
= 105 — [52]
= 106 — [10]
= 107 — [45]
= 108 — [54]
= 109 — [26]
= 110 — [36]
= 111 — [298]
= 112 — [303]
= 113 — [299]
= 114 — [304]

Num. 115 — [290]
= 116 — [289]
= 117 — [291]
= 118 — [292]
= 119 — [293]
= 120 — [294]

VIII. Anastasia.

I. Theil.

Seite 63 — [253]
= 124 — 18
= 145 — 19
= 159 — 21
= 178 — 22=24
= 209 — 27
= 216 — 15
= 220 — 20
= 223 — 14

II. Theil.

= 118 — 28
= 128 — 26
= 135 — 30
= 141 — 31
= 147 — 25
= 151 — 29
= 155 — 17

Seite 165 — 16
= 209 — [31]
= 211 — [63]
= 213 — [65]
= 215 — [44]
= 216 — [30]
= 217 — [229]
= 219 — [101]
= 220 — [66]
= 222 — [67]
= 223 — [233]
= 226 — [231]
= 228 — [22]
= 229 — [80]
= 231 — [75]
= 233 — [81]
= 235 — [72]
= 238 — [106]
= 241 — [78]
= 243 — [74]
= 245 — [104]
= 248 — [250]
= 250 — [251]
= 252 — [84]
= 254 — [85]
= 256 — [105]
= 258 — [107]
= 260 — [37]

Seite 262 — [87]
= 264 — [41]
= 266 — [89]
Seite 269 — [103]
= 271 — [235]
= 275 — [49]

Die

vornehmsten Regeln

des Schachspiels.

Anmerkung.

Die Zahlen beziehen sich auf die Nummern der Spiele und die dem Semicolon folgenden Zahlen auf die Züge.

Allgemeine Regeln.

1.

Da das Schachspiel auf der Kunst beruht, dem Gegner Zeitpuncte (Tempo's) abzugewinnen, das heißt, mehr Angriffszüge zu thun, als er Züge zu seiner Vertheidigung thun kann: so muß dahin auch meine Hauptsorge gerichtet seyn. Denn dadurch bringe ich es dahin, entweder einen feindlichen Stein zur Uebergabe zu nöthigen, dessen Eroberung unter sonst gleichen Umständen mir den Sieg verschafft; oder seine Steine einzusperren, und den meinigen dagegen Freyheit zu verschaffen, einen Angriff zu thun, dem der Gegner nicht ausweichen kann; oder endlich meine Bauern so vordringen zu lassen, daß ich gegen das Ende des Spiels eine neue Königin bekomme. 33. I.; 48 — 102; 18.

2. Ich verliere daher ein Tempo:
wenn ich einen Stein vorziehe, den der Gegner durch Vorrückung eines Bauers verjagen;
wenn ich einen Stein des Gegners angreife, welchen er mit Nutzen anderswohin ziehen kann;
wenn ich Stein um Stein schlage, und dadurch dem Gegner ein freyeres Spiel verschaffe. 46; 5. — 42; 57. — 65; 21. — 68. I; 21. — 103; 17 und 19.

wenn ich ohne Nutzen Schach biete. Um dies letztere zu vermeiden, muß ich daher immer abwarten, daß das Schachbieten Zwey Gegenstände betreffe, z. B. den feindlichen König von seiner Stelle zu treiben, damit er hernach nicht rochiren dürfe; oder ihn zu nöthigen, sich mit einem Steine zu decken, der mich angreifen wollte; oder daß ich darüber Zeit gewinne, einen vortheilhaften Zug zu thun, wodurch ich folglich ein Tempo gewinnen und mein Spiel in eine bessere Lage bringen kann. 86; 10. — 143; 4. — 95; 4S. — 97; 10. — 101; 22. —

3. Ich gewinne dagegen ein Tempo:

wenn ich zu rechter Zeit die Steine verwechsele. 83; 8. — 33. I; 20. — 35; 5. — 101; 17. — oder aufopfere 70. II.; 34 — 100; 23 S. und die meisten Spiele des Stamma.

wenn ich, anstatt einen angebotenen Bauer zu nehmen, die Zeit lieber dazu anwende, meinen Steinen ein freyeres Spiel zu verschaffen. 65. I.; 5.

wenn ich, anstatt augenblicklich einen Vortheil zu benutzen, dessen ich ohnehin gewiß genug bleibe, lieber einem meiner Steine Freyheit verschaffe, den entworfenen Angriff desto sicherer zu verfolgen. 44. I.; 27.

4. Daher verändert ein einziger Zug und ein einziges gewonnenes Tempo die ganze Lage des Spiels vom Gewinn zum Verlust. — Dagegen zieht ein einziger versäumter Zeitpunct, oder ein zu spät gethaner Zug, den oft unabhelfbaren Verlust des Spiels nach sich. 86. I.; 14. — 43.; 27. — 59; 2. — Doppelt so viel Tempo's, als der Gegner verliert, gewinne ich, wenn ich ihn zwingen kann, Nothzüge zu thun und seine Steine zurückzuziehen. 33. I.; 11. — 71. III.; 13. — 71. VI.; 7. — 68. I; 38. — 102; 13.

5. Man muß die Gelegenheit nicht versäumen, einen Zug zu thun, der zu gleicher Zeit Zwey Endzwecke erfüllt. Denn da-

durch wird gemeiniglich der Gewinn einrs Spiels entschieden. 70; 27. — 64; 17.

6. Um mit den möglichstwenigen Zügen ein Spiel zu gewinnen, muß man zuweilen einen Stein aufopfern. 44. I; 28 und die meisten Spiele des Stamma.

7. Um gewiß zu seyn, ob ich einen Stein des Gegners mit Nutzen schlagen werde, muß ich überrechnen, durch wie viel Steine ich denselben angreifen und mit wie vielen der Gegner ihn beschützen könne. Habe ich daher zum Angriff einen Bauer, oder Officier, mehr, als der Gegner zur Vertheidigung desselben, so darf ich erst alsdann den feindlichen Stein schlagen. Ist aber die Anzahl der Steine zum Angriff und zur Vertheidigung einer Figur von beyden Seiten gleich: so läuft es, wenn man schlägt, auf einen bloßen Umtausch hinaus, wozu man sich nicht eher entschließen muß, als biß man davon die Folgen übersehen hat, nemlich welche Stellung des Spiels daraus hervorgehen, und ob man irgend einigen Vortheil davon haben werde. 86; 23. — Wenn es aber auf den Umtausch der Steine ankommt, so muß ich allemal zuerst zu schlagen suchen, um ein Tempo zu gewinnen. 95; 85.

8. Die Art, wie man seine Steine beym Anfang eines Spiels hervorbringt und frey macht, ist durchaus nicht gleichgültig, sondern man muß sich nach dem Gange der feindlichen Steine richten. 64; 7.

9. Wenn ich einen Stein vorrücke, so muß ich ihn sorgfältig so setzen, daß er dem Ausgang und dem Spiel eines andern meiner Steine nicht im Wege stehe. 71. III; 17.

10. Man muß nie einen Zug thun, ohne vorher überlegt zu haben, was der Gegner bey dem schon gezogenen, oder zu ziehenden, Stein für eine Absicht haben könne, um gewiß zu werden, ob man auch die nöthige Zeit habe, den einmal entworfenen Angriff zu verfolgen, oder ob man nicht augenblicklich auf seine eigene Vertheidigung bedacht seyn müsse.

11. Ich darf mich nicht übereilen, einen entworfenen Angriff zu verfolgen, ehe ich nicht allen den Steinen Luft gemacht habe, welche diesen Angriff unterstützen, oder zu meiner eigenen Vertheidigung dienen können. 86. II.; 26. — 102; 10. — 145; 17W.

12. Ein wirksamer Angriff muß mit mehreren vereinigten Steinen und kann nur äußerst selten mit Einem, oder Zweyen, gethan werden. 97; 15W.

13. Weitvorgedrungene Steine muß man niemals ohne Unterstützung lassen. 87; 21. — 34; 11.

14. Wenn man dem Anscheine nach die Wahl hat, ob man den einen Stein lieber, als den andern; oder mit dem einen Steine lieber, als mit dem andern, schlagen will: so ist diese Wahl nichts weniger als gleichgültig, sondern sie entscheidet oft das Spiel. 138. I; 7W. und 7S.

15. Wenn mein Entwurf eines Angriffs nicht mehr auszuführen steht, weil der Gegner ihn vereitelt hat: so muß ich den Stein, der zur Ausführung desselben bestimmt war, zu einem andern Versuch, oder wenigstens zu meiner eigenen Vertheidigung, anwenden. 101; 23. — 103; 14.

16. Ich muß in die Absichten des Gegners und in die Gründe eindringen, warum er diesen oder jenen Zug gethan hat; sonst bin ich nicht im Stande, ihm auszuweichen. 44; 6. — 33. I; 16. 17. 20. 22. — 68. I.; 13.

Besondere Regeln.

Von den Bauern.

17. Die Kenntniß, die Bauern gut zu führen, entscheidet meistentheils den Gewinn des Spiels. 101; 10. und Philidor.

18. Regeln für den Anfang eines Spiels, wenn derjenige, welcher den Zug hat, mit andern Zügen anhebt, als mit dem Bauer des Königs, oder der Königin. 13. Anm.

19. Mittelbauern (das heißt, die mit einander verbundenen Bauern des Königs und der Königin, oder die des Königs und seines Läufers, oder endlich die der Königin und ihres Läufers) sind von der größten Wichtigkeit, theils um die Richtung und das Spiel der feindlichen Steine auf meinen König zu unterbrechen; theils um die Steine zu unterstützen, womit ich in der Folge in das Spiel des Gegners einbreche. Ich kann mich durch solche zwey verbundene Bauern um einen Officier stärker rechnen, wenn ich sie bis zu Ende des Spiels erhalten kann, weil der Gegner gezwungen ist, einen seiner Steine aufzuopfern, um zu verhindern, daß nicht einer davon in die Dame komme. 46; 4S. — 33. I; 31. — 103; 5W. — 147; 8.

20. Ausnahme von der vorigen Regel. 145; 12.

21. Züge, um zwey Bauern auf der Mitte festzusetzen, und Gegenzüge, um dieses Festsetzen zu verhindern. 83; 2. — 55; 3 und I; 3. — 43; 9. — 44. III; 10. — 95; 3 und 4W. — 95. V; 8. — 97; 7. 11 und 13W. — 100; 19. — 101; 3W. 18. — 102; 3W. und 6. — 104; 11S. — 145; 17S.

22. Es ist gefährlich, einen von den beyden Bauern, die in der Mitte neben einander stehen, vorzuziehen, ehe der Gegner die Auswechselung von diesen Bauern gegen einen von den seinigen, der sie zu trennen im Stande ist, angeboten hat. 98. I.

23. Den Königsbauer des Gegners muß man schlagen, sobald man kann. Dagegen muß ich immer vermeiden, meinen Königsbauer, oder den Bauer der Königin, gegen einen feindlichen Bauer des Läufers zu vertauschen.

24. Beym Angriffe des Gambits ist der Königsbauer der beste Bauer. Dagegen muß ich bey der Vertheidigung des Gambits den Königsbauer zu erobern suchen. Desgleichen ist dabey wichtig, daß ich meine Bauern auf den Flügeln des Königs nicht schone, und sie sogar, wenn es nöthig ist, gegen den einzigen Königsbauer des Gegners alle aufopfere. 144; 9.

25. Warum man den Bauer der Königin in den ersten Zügen gern vorrückt. 100; 4.

26. Wer den Zug nicht hat, muß mit seinem Bauer der Königin das Spiel nicht anfangen. 81.

27. Warum man den Bauer des Königsläufers Einen: 52; 7. — oder die Bauern beyder Läufer Zwey Schritte vorrückt. 55. I; 8.

28. Es ist vortheilhaft, in den ersten Zügen meinen Bauer des Königsläufers gegen den Königsbauer des Gegners zu vertauschen. 102; 3W.

29. Es ist nachtheilig, wenn ich zu Anfange des Spiels den Bauer meines Königsläufers einen Schritt vorrücke, ehe ich rochirt habe, weil nemlich der Gegner den Springer seines Königs gegen meinen Königsbauer vertauschen und mit seiner Königin Schach bieten kann. 43; 15. — Eben dies gilt von dem Bauer des Läufers der Königin. 103; 2.

30. Welchen Nachtheil es bringe, wenn man im zweyten Zuge den Bauer des Läufers der Königin zwey Schritte vorrückt. 88; 2.

31. Warum und wann man den Bauer des Königs des Springers zwey Schritte vorziehen kann. 44; 10W.

32. Andere Ursachen, die Bauern der Springer und Thürme vorzurücken. 44. III; 10. — 50; 11. — 101; 11.

33. Warum man die Bauern der Thürme Einen Schritt vorrückt. 95; 10. — 52; 4. — Nachtheil, den es in Absicht auf das Vorrücken des Thurms des Königs haben kann. 43; 12. — 71; 11.

34. Warum und wann man die Bauern der Thürme zwey Schritte vorrücken soll. 44. II; 9. — 70; 7S. — 67; 6.

35. Ich muß mich nicht leicht entschließen, die Bauern des Flügels zu ziehen, bevor der Gegner nicht rochirt hat, weil dieser sonst nach derjenigen Seite hin rochiren würde, wo meine Bauern am wenigsten vorgerückt, folglich auch am wenigsten im Stande, sind, ihm zu schaden. 102; 5. — 99; 5.

36. Ich muß keinen Bauer vorrücken, welcher zur Unterstützung eines andern bestimmt ist; — oder welcher alsdann der Richtung meiner eigenen Steine im Wege stehen würde. 62. I; 5. — oder welcher so steht, daß er das Vordringen der feindlichen Springer verhindert. 50. I; 8.

37. Dagegen muß ich einen Bauer vorzurücken nicht versäumen, womit ich das Eindringen der feindlichen Springer abwehren kann. 37; 9. — 100; 20. — 101; 26S.

38. Ich muß zu rechter Zeit einen Mittelbauer vorrücken, um diejenigen Steine zu unterstützen, womit ich in das Spiel des Gegners eindringen will. 64; 15. — 68; 12.

39. Einen angebotenen Bauer muß man nicht immer nehmen. 89; 13. — 45; 2. — 99; 6. — 100; 11W.

40. Umstände, unter welchen ich einen angebotenen Bauer lieber nehmen, als den meinigen vorrücken, muß. 34; 4.

41. Ein einzelner Bauer, (das heißt, ein solcher, der nicht von einem andern gedeckt wird) ist meistentheils verloren. 34; 4. — 95. V; 9W.

42. Nutzen eines Freybauers, (das heißt, eines solchen, der keinen feindlichen Bauer mehr vor sich hat, welcher sein Vordringen verhindern könnte.) 44. III; 19. — 46; 14 und 20. — 33. II; 12.

43. Ein Doppelbauer, (das heißt, zwey, nicht neben, sondern hinter einander stehende Bauern) ist mehrentheils schädlich; 82; 13. — jedoch nicht immer; 50. I; 6S. — 100; 12. — sogar zuweilen vortheilhaft. 65; 22.

44. Man muß zu rechter Zeit einen Bauer aufopfern, um sich den freyen Gebrauch eines Officiers zu verschaffen. 39; 19. — oder um alsdann einen andern Bauer zur Unterstützung eines dritten herbeyziehen zu können.

45. Wie man diejenigen Bauern ziehen soll, welche bestimmt sind, gegen den feindlichen König eine Oeffnung zu machen, 70. II; 10. — und sich gegen einen solchen Angriff zu wehren. 53; 20. — 71. III; 17. — 99; 5. — 98; 14W.

46. Wem es gelingt, mit zwey, oder drey, Bauern eine Oeffnung bey dem Könige des Gegners zu machen, der hat entschiedene Hoffnung zum Siege. 103; 24W.

47. Bauern, die von beyden Seiten in einander verschränkt stehen, machen das Spiel unentschieden. 70. II; 16.

48. Wie man zwey verbundene Bauern mit Hülfe eines Läufers in die Dame bringen kann. 40. Spielendung.

49. Wie man sich gegen das Eindringen einer überlegenen Anzahl von Bauern vertheidigen muß. 44; III. — 68. I; 13.

50. Ein Bauer, und sogar Zwey, die zu weit vorgerückt sind, sind so gut als verloren; es wäre denn, daß alle meine Steine Freyheit hätten, sie zu unterstützen, und daß die nemlichen Bauern durch andere vertheidigt, oder wieder ersetzt, werden könnten. 101; 8. — 148; 13.

51. Es ist immer vortheilhaft, sich eines abgesonderten Bauers des Gegners zu bemächtigen.

52. Wenn ich eine Reihe von Bauern habe, welche hinter einander auf Feldern von einerley Farbe stehen, so muß ich denjenigen Bauer, der an der Spitze derselben steht, auf seinem Platze zu schützen suchen. 102; 18. — 97; 11.

53. Wenn man von einander getrennte Haufen von Bauern hat, so muß man immer den stärkeren Haufen zu vermehren suchen, indem man so viel Bauern, als möglich ist, auf die Mitte des Schachbretts bringt. 103; 11.

Von den Läufern.

54. Welches der beste Platz für den Königsläufer beym Anfang eines Spiels ist. 95; 2W.

55. Der Königsläufer ist zum Angriff geeignet, und heißt deswegen der Angriffsläufer, weil ihm sein Gang die Richtung auf den feindlichen König gibt, wenn dieser nemlich nach G hin rochirt hat, oder rochiren will. Man muß ihm den Läufer der Königin entgegensetzen. 87; 21. — 52; 13. — 95; 8W. 99; 9. — 100; 5S. — 101; 3S.

56. Umstände, unter welchen die Erhaltung des Königsläufers nicht so wichtig ist. 33. 1; 6.

57. Beym Angriff des Gambits ist der Königsläufer der beste Officier. Daher muß ich bey der Vertheidigung denselben zu erobern suchen.

58. Wenn ich den Angriff und noch den weißen Läufer habe, so muß ich meine Bauern auf schwarzen Feldern; habe ich aber den schwarzen Läufer, so muß ich sie auf den weißen Feldern erhalten, weil alsdann der Läufer das Eindringen der feindlichen Bauern verhindert. 48. Spielendung. — 100; 32. Diese Regel ist überall wichtig, wenn man Bauern hat, welche über die feindlichen vorgedrungen sind. — Bey der Vertheidigung hingegen muß man seine Bauern auf Feldern von der Farbe des Läufers zu erhalten suchen.

59. Einen Läufer muß ich herausbringen, ehe ich den Bauer vorrücke, welcher ihm den Weg versperren und ihn unthätig machen würde. 46; 4W.

60. So lange ich es vermeiden kann, muß ich die feindlichen Läufer nicht solche Richtungen nehmen lassen, wodurch ich in Zwang komme. 95; 68. — Dagegen muß ich meinen Läufer auf den Flügel hinzubringen suchen, der Demjenigen entgegengesetzt ist, nach welchem hin der Gegner rochirt hat, weil er alsdann dadurch wirksamer wird, daß er die Richtung auf den feindlichen König bekommt.

61. Wenn ich viel vorgerückte Bauern habe, so muß ich die feindlichen Läufer fortzuschaffen suchen, weil diese, mehr als alle andere Steine, geschickt sind, die Bauern im Fortrücken aufzuhalten. 147; 14.

62. Es ist vortheilhaft, wenn ich, so viel als möglich, einen Läufer von der Farbe des feindlichen zu behalten suche. Denn man hat sich in allen Fällen vor dem Angriffe der Läufer

in Acht zu nehmen und man kann sich gegen sie nicht besser in Sicherheit setzen, als wenn die Läufer einander entgegengesetzt werden. 97; 12W.

63. Wenn mein Läufer von einem Springer angegriffen wird, so kann ich, im Fall ich es nicht rathsam finde, Stein um Stein nehmen zu lassen, diesen Läufer nur einen Schritt vor- oder rückwärts ziehen, um dadurch den fernern Angriffen des Springers auszuweichen. 70. II; 20.

64. Wenn ich einen Läufer, welcher durch einen Bauer unterstützt ist, in das Spiel des Gegners eindringen lasse, und der Gegner keine Bauern mehr hat, um denselben zurückzutreiben: so wird dadurch der Gang der feindlichen Steine gehemmt, indessen die meinigen freyes Spiel haben; so wie überhaupt am Ende eines Spiels die Läufer große Dienste thun, um verbundene Bauern zur Dame zu führen.

Von den Springern.

65. Man muß, so viel als möglich, die Springer nicht eher herausbringen, als bis die Bauern der Läufer zwey Schritt vorgerückt sind. 55. I; 8. — 100; 7. — Ausnahme von dieser Regel. 33. I; 8. — 96; 4.

66. Fälle, in welchen man den Springer des Königs mit gutem Erfolg auf das zweyte Feld seines Königs setzen kann. 48; 3. — 95; 4. — Oder wo man ihn auf das zweyte Feld des Thurms des Königs zurückziehen muß. 49; 11.

67. Der erste Ausgang der Springer auf das dritte Feld der Thürme ist eben nicht der beste Platz für sie. Doch kann dieser Zug zuweilen nothwendig werden.

68. Es ist sehr nöthig, seine beyden Springer in eine wechselseitige Unterstützung zu bringen und auf solche Felder zu

setzen, wo sie von den feindlichen Bauern weder angegriffen, noch zur Rückkehr genöthigt, werden können.

69. Wenn ein Springer auf dem Felde, wo er steht, unbrauchbar ist, so muß ich ihn mit so wenigen Zügen, als möglich, auf ein Feld bringen, wo er entweder zum Angriff, oder zur Vertheidigung, gebraucht werden kann. 52; 28. — 34; 29.

70. Ein von einem Bauer unterstützter Springer, der nicht von den feindlichen Steinen weggetrieben werden kann, ist ein überaus nützlicher Stein zum Gewinn.

71. Es ist rathsam, sich Eines feindlichen Springers zu entledigen. Der Andere ist alsdann um so weniger gefährlich. 36. I; 19.

72. Es ist gefährlich, mir den vom Läufer des feindlichen Königs unterstützten Springer auf den Hals kommen zu lassen, ehe ich meinen Königsläufer herausgebracht habe. 84. III; 3.

Von den Thürmen.

73. Den Thürmen muß man eine freye, wechselseitige Unterstützung verschaffen. 44. II; 17.

74. Man muß sie zuerst in das feindliche Spiel eindringen lassen, und wenn der Gegner einen solchen Thurm mit dem seinigen angreift, so muß man ihn lieber mit dem andern unterstützen, als den seinigen schlagen. 83; 29.

75. Es gibt Umstände, in welchen man mit Nutzen einen Thurm gegen einen Springer preisgibt.

76. Man muß sie auf offene Linien ziehen, auf welchen kein Bauer mehr steht, der ihren Gang aufhalten könnte; es wäre denn, daß man sie anderswo nöthiger gebrauchte, z. B. zur

Deckung solcher Bauern, welche sonst keine Unterstützung haben. 43; 13. — 102; 31. — 104; 14 und 20.

77. Man muß lieber Thurm gegen Thurm vertauschen, als zugeben, daß der Gegner offene Linien damit besetze, oder seine Thürme verdoppele. 147; 28.

78. Derjenige, der seine Thürme verdoppelt, und sich damit zuerst einer Oeffnung bemeistert, ist beständig im Vortheil. 96; 15S. und 18.

Von der Königin.

79. Im Allgemeinen steht sie auf der zweyten Querreihe des Schachbretts am besten, um die auf derselben stehenden Bauern zu decken. Indessen muß sie dem Auszuge der übrigen Steine nicht im Wege stehen. 45; 11W.

80. Besonders beym Anfang eines Spiels muß sie sich niemals vom Mittelpunct entfernen, sondern unter ihren Bauern zu erhalten suchen. 97; 10.

81. Man muß sich hüten, seine Königin auf eine Linie zu setzen, worauf ihr König steht, wenn diese Linie offen und von Bauern entblößt ist. 98; 9.

82. Man muß sich hüten, einen feindlichen Stein mit der Königin zu schlagen, wenn sie durch diesen Zug zu weit entfernt und daher zum Angriff, oder zur Vertheidigung, unbrauchbar wird. 86. III; 18.

83. Der feindlichen Königin, welche in mein Spiel eindringen will, oder meinen König angreift, muß ich die meinige entgegensetzen. 44. II; 14. — 48; 12. — 34; 16.

84. Wenn ich den Angriff habe, so muß ich berechnen, ob ich nicht mit meiner Königin ein doppeltes Schach bieten kann und nachdem ich den möglichsten Vortheil daraus gezogen habe, sie im Nothfall auf ein Feld zurückziehn, wo sie zu meiner eigenen Vertheidigung ist.

85. Wenn ich im Vortheil bin, oder das Gambit vertheige, so muß ich meine Königin der Königin des Gegners entgegensetzen, um ihn zur Verwechselung derselben zu nöthigen; oder, wenn er dies nicht will, mit der meinigen in sein Spiel einzudringen. 68. I; 38. — 100; 29. — 102; 25. — 147; 16.

Von dem Könige.

86. Die Art, wie man in 2, 4, 5 und 8 Zügen mat setzen kann. 93; 38.

87. Um zu beurtheilen, ob ich mit meinen Steinen die Matsetzung des Gegners bewirken könne, muß ich berechnen, wie viel Zufluchtsörter ich dem feindlichen Könige durch Aufopferung irgend eines Steins abschneide, und wie viel ich ihm durch die angreifenden Steine versperre. 136. und 128. Spielendung.

88. Gegen das Ende eines Spiels ist der König der beste Stein, wenn er sich dadurch gegen das Schachbieten deckt, daß er seine Stellung auf einem solchen Felde nimmt, von wo aus er zu gleicher Zeit alle ihm noch übriggebliebenen Steine beschützen kann. 33. I; 49. — Vorzüglich dient er alsdann, meine Bauern zu unterstützen, und einen derselben in die Dame zu führen. Daher entscheidet der Gang der beyden Könige und ihre größere, oder geringere, Entfernung von den Bauern, welche sie unterstützen sollen, den Ausgang eines Spiels. Sie müssen sich also, besonders wenn keine Officiers mehr vorhanden sind, durch welche sie zum Rückzuge genöthigt werden könnten, an ihre Bauern anschließen, um diese nachher unter ihrem Schutze vorrücken zu lassen. In diesem

Fall hat derjenige den Vortheil, welcher dem feindlichen Könige zuerst sich entgegenstellen, das heißt, demselben so nahe kommen kann, daß zwischen beyden nur Ein Feld bleibt. Denn näher dürfen sie einander nicht kommen. 83; 19. — 33. I; 49. — 42; 39. — 1. und 187. Spielendung.

89. Gegen das Ende eines Spiels muß man sich hüten, daß man seinen König in eine Ecke ziehe und ihm den Ausgang durch das Vorrücken eines Bauers versperre; es sey denn, daß man keine andere Rettung sieht, als das Spiel zum Patwerden einzuleiten. 167. Spielendung.

90. Wenn keine Königin mehr im Spiele ist, so ist es meistentheils sehr rathsam, den König vorrücken zu lassen. 83; 19. Bey der Vertheidigung des Gambits muß man sich aber so viel als möglich hüten, den König zu weit vorzurücken, um etwa eine Figur zu vertheidigen.

91. Man muß König und Königin niemals der Gefahr eines doppelten, oder versteckten, Schachs aussetzen. Eben so muß man die vor dem Könige, oder der Königin, stehenden Bauern frey zu behalten suchen und zu dem Ende den König, oder die Königin, von da wegsetzen, wohin die Steine des Gegners gerichtet sind. 43; 22. — 49; 9. — 42; 35. — 67; 15.

92. Beym Zurückziehn meines Königs, welchem Schach geboten ist, muß ich mich hüten, daß ich ihn nicht auf ein Feld setze, wo er der Gefahr eines doppelten Schachs blossteht, wodurch er und zugleich die Königin, oder ein anderer Officier, angegriffen wird. 65; 28.

93. Ich muß König und Königin aus der Richtung der feindlichen Steine wegziehen, um die Freyheit zu behalten, mit einem Bauer, der vor einem von ihnen steht, diejenigen Steine schlagen zu können, welche der Gegner in mein Spiel eindringen zu lassen sucht. 36. II; 19 und 32.

94. Ich thue immer wohl, wenn ich einen Stein in die Linie ziehe, worauf ein feindlicher Stein seine Richtung auf meinen König hat, zumal wenn der Gegner keinen Bauer mehr hat, um diesen vorgerückten Stein zu verjagen. 43; 31.

95. Wenn der Gegner mit seinen Steinen weit vorgedrungen ist, so muß ich suchen, meinen König mit des Gegners eigenen Bauern zu decken. Ich gewinne dadurch Zeit, theils den entworfenen Angriff zu verfolgen, theils mich zur Vertheidigung desselben einzurichten. 70. II; 12. — 59; 29.

96. Durch das Rochiren zu rechter Zeit sichere ich meinen König vor dem Schachbieten; setze meine Thürme in gegenseitige Verbindung und zerstöre oft nicht nur den Plan des Gegners auf einmal, sondern setze ihn wohl gar in Verlegenheit. Nur darf ich damit weder mich übereilen, weil ich diesen Hauptzug nur Einmal in einem Spiele thun kann; noch die gute Gelegenheit dazu versäumen, weil der Gegner, sobald als möglich, diesen Zug zu verhindern suchen wird. Vorzüglich beym Angriff eines Gambitspiels muß man das Rochiren bald bewerkstelligen. — Umstände, unter welchen es gut ist, nach G hin zu rochiren. 100; 15. — 144. VIII; 14. — unter welchen es nothwendig ist, nach C hin zu rochiren. 84. II; 9. — 44; 9S. — unter welchen das letztere gefährlich ist. 70; 7W. — 104; 19.

97. Es ist im Allgemeinen nützlich, nach der Seite hin zu rochiren, auf welcher die feindlichen Bauern nicht weit vorgerückt sind, und die Steine des Gegners ihre Richtung nicht auf meinen König haben; zumal wenn der Gegner nach dem andern Flügel hin rochirt hat, weil ich alsdann um so freyere Hand bekomme, meinen Angriff einzurichten, und gegen seinen König mir eine Oeffnung zu verschaffen. 44; 9W. — 33; 11. — 101; 20. — 103; 17.

98. Fälle, in welchen es besser ist, statt zu rochiren, den König an die auf einem Flügel vorgerückten Bauern sich anschließen zu lassen, um diese zu unterstützen. 44. II; 17. — 37; 18. — 36; 9W. — 69; 17. — 67; 8S. — 148. IV; 15.

99. Man muß den Gegner, wenn er rochirt hat, zu veranlassen suchen, daß er die Bauern ziehe, welche seinen König bedecken, weil man auf diese Art viel leichter den Angriff bewerkstelligen kann. 146; 12.

100. Am Ende eines Spiels gewinnt dasselbe:

Ein Bauer allein, wenn sich sein König vor ihm befindet;

Zwey Bauern gegen Einen; nur muß der, welcher jene hat, sich hüten, einen davon gegen den einzelnen Bauer seines Gegners umzutauschen. 12. Spielendung.

Ein Bauer und ein Officier, welcher es auch sey, — nur den Bauer eines Thurms ausgenommen; es sey denn, daß dieser Officier ein Läufer von der Farbe Desjenigen Feldes wäre, worauf der Bauer zur Dame ziehen kann. Denn wenn der Läufer die entgegengesetzte Farbe hat, so wird das Spiel unentschieden bleiben;

Ein Thurm allein;

Zwey Läufer allein;

Ein Thurm und ein Läufer gegen einen Thurm;

Ein Läufer und ein Springer allein. 4. Spielendung;

Die Königin gegen einen Läufer und einen Springer, oder gegen einen Thurm.

Dagegen macht das Spiel unentschieden:

Ein Bauer allein, wenn sich ihm der feindliche König gerade entgegenstellt;

Zwey Springer allein, 23. Spielendung;

Ein Thurm gegen einen Springer und zwey Bauern, weil sich nicht verhindern läßt, daß die beyden Bauern gegen den Thurm aufgeopfert werden;

Ein Thurm gegen einen Springer, oder einen Läufer, oder einen Thurm;

Ein Thurm und ein Springer gegen einen Thurm;

Die Königin gegen zwey Läufer;
oder gegen einen Thurm und einen Läufer;
oder gegen einen Thurm und einen Springer;
oder gegen einen Thurm und zwey Bauern;
oder gegen zwey Thürme;
oder gegen einen Läufer und zwey Bauern.

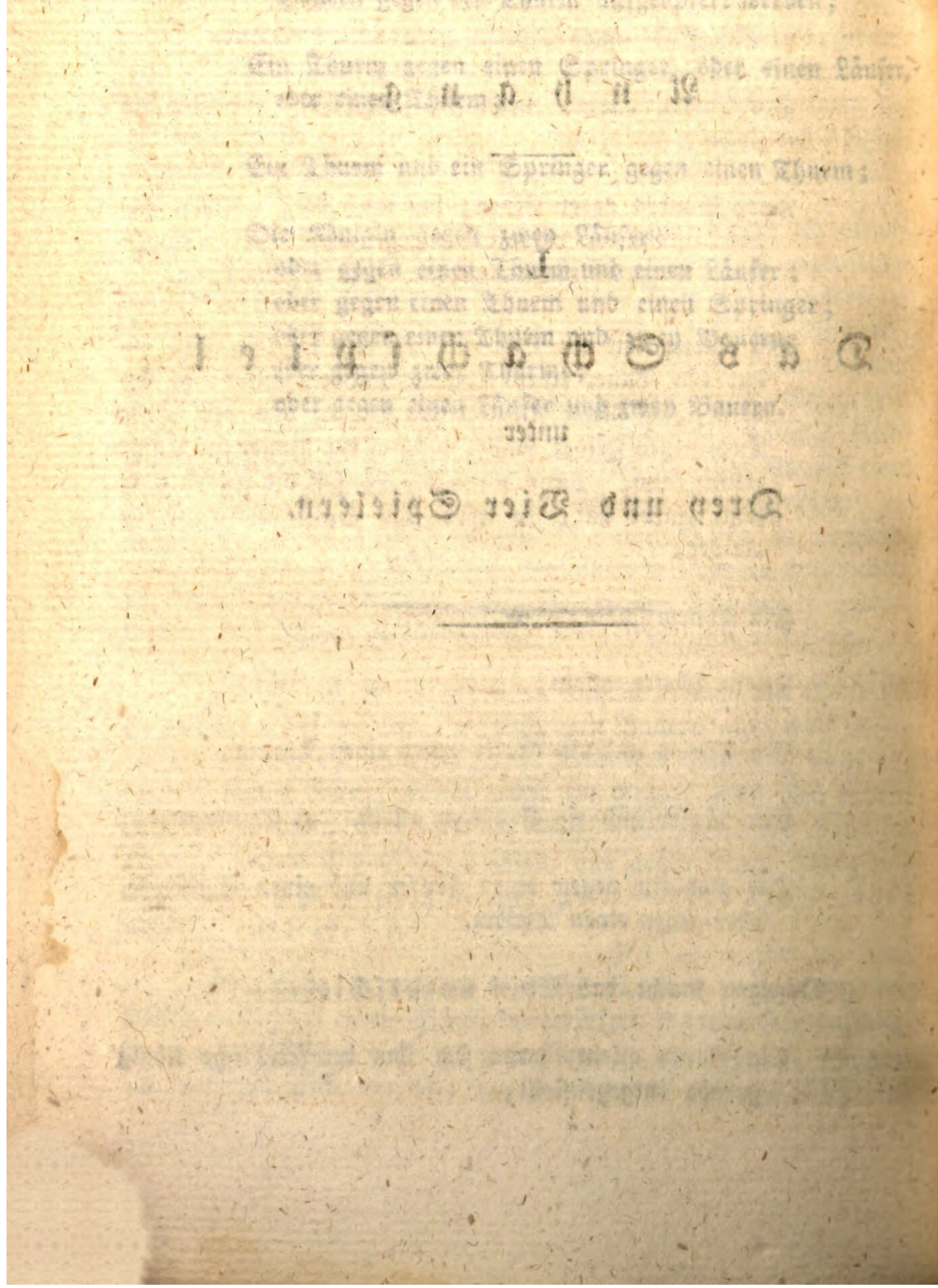
Anhang.

I.

Das Schachspiel

unter

Drey und Vier Spielern.



A.

Unter Drey Spielern.

1.

Das Schachbrett ist das gewöhnliche, an dessen Drey Seiten aber noch eine Dreyfache Reihe von Acht Feldern angefügt ist.

2.

Die Schachsteine sind dieselben. Außer dem weißen und schwarzen Heere ist aber noch ein Drittes (etwa rothes) erforderlich.

3.

Die Stellung derselben ist, wie bey dem gemeinen Schachspiel, auf den beyden äußersten Felderreihen; jedoch so,

daß die Schwarzen jedesmal in der Mitte, d. h. derjenigen Seite des Schachbretts gegenüber stehen, an welche nichts hinzugefügt ist; die beyden andern können sich willkührlich auf die eine, oder auf die andere, Seite derselben aufstellen; und

daß die Königinnen aller drey Heere den Königen zur Linken stehen.

4.

Der Gang der Steine ist ganz, wie im gewöhnlichen Schachspiele.

Auch gelangen die Bauern zur Dame, wenn sie in die entgegengesetzte letzte Reihe eintreten; kommen sie aber in die letzte Reihe zur Seite: so hört ihr Dienst auf; — sie bleiben unwirksam daselbst so lange stehen, bis sie von einem Spieler, der ihren Platz besetzen will, weggeschlagen werden.

A

Durch diese Anordnung scheint der Schwarze in einem doppelten Vortheile zu seyn, da seine Bauern theils Drey Schritte weniger zur Dame zu machen; theils Sechs Felder mehr haben, als der Weiße und Rothe, worauf er in die Dame treten kann. Indessen wird dieser Vortheil desselben wiederum durch den Nachtheil aufgewogen, daß seine Bauern durch die von Beyden Seiten stehenden Feinde mehr Widerstand finden, als die Weißen und Rothen, welche nur auf Einer Seite Feinde haben.

2.

3.

Die Gesetze dieses Spiels sind im Allgemeinen die nemlichen, als in dem gemeinen. Jedoch sind, als besondere, hier folgende bemerklich zu machen:

a. Wer den Ersten Zug haben solle, wird auf eine beliebige Weise entschieden. Ihm folgt im Zuge alsdann Derjenige, welcher ihm zur Rechten Hand sitzt.

b. Niemand darf früher einen Zug thun, als ihn die Reihe trifft. Thut er ihn doch, und es wird bemerkt, so muß er ihn zurückthun; wird es aber nicht bemerkt und die andern Beyden haben ihren Gegenzug bereits gethan, so ist er gültig.

c. Es ist unerlaubt, dem Andern einen Wink zu geben, oder einen Wunsch zu eröffnen, oder einen Rath zu ertheilen.

d. Kein König kann durch Steine von Zweyerley Farbe Schach, Mat, oder Pat, bekommen, sondern dies muß durch Steine von Einerley Farbe bewirkt werden.

Wenn z. B. dem S. König von der W. Königin, welche von einem Stein des Rothen unterstützt ist, Schach, oder

Mat, geboten würde: so kann zwar der König die Schach-gebende Königin nicht schlagen, weil dies der Natur des Spiels entgegen seyn würde; aber der obige Zug muß zurückgethan werden.

e. Der erste König, welcher mat, oder pat, wird, ist, so lange das Spiel dauert, nebst seinem ganzen Heere unwirksam. Alle Steine müssen in ihrer Stellung unbeweglich bleiben. Sie dienen den beyden andern Spielern, wo sie sie gebrauchen können, zur Bedeckung. Selbst ein König kann sich ihnen ins Schach stellen, weil sie als nicht vorhanden angesehen werden. Wo sie hinderlich sind, können sie nach den gewöhnlichen Gesetzen weggeschlagen werden; nur der König nicht.

f. Wer einen König mat, oder pat, gesetzt hat, muß, um Sieger zu seyn, auch den andern mat setzen; wird er aber von diesem geschlagen, so hat er verloren, und muß, wenn um einen Preis gespielt wird, nicht nur diesem Sieger, sondern auch dem ersten Besiegten, auszahlen.

g. Der Führer des zuerstbesiegten Heeres darf gegen den Sieger durch seinen Rath Parthey nehmen; oder man müßte denn vorher das Gegentheil bedungen haben. Jedoch darf der, welcher pat gesezt ist, es nicht thun.

6.

Da der Zweck dieses Spiels darauf hingeht, den Sieg über Zwey Gegner zu erringen, so ist es daran nicht genug, daß man seine Steine sichere, uud in einer guten Stellung erhalte; sondern es muß von den Spielern ein gegenseitiges Gleichgewicht beachtet, d. h. dahin gesehen werden, daß, so lange das Spiel währt, so viel als möglich, unter ihnen eine gleiche Macht Statt finde. Daher werden die beyden Schwächern gegen den Stärckern vereinigte Angriffe machen, damit dieser außer Stand gesetzt werde, beyde angegriffene Steine zu retten; daher der Schwächste, der die Hoffnung

zum Siege aufgeben muß, lieber sich ganz aufzuopfern hat, ehe er zu-läßt, daß der andere Schwache unterdrückt werde; daher der Stär-kere bald dem Schwächsten gegen den Schwachen zu Hülfe eilt; bald ihn mit angreift, je nachdem er sich auf die eine, oder andere, Art den Sieg zu erleichtern hoffen kann. Angriffe dieser Art werden übrigens gegen den Spieler zur Linken immer wirksamer seyn, weil dieser im Zuge nicht folgt, und der Gefahr also auf der Stelle nicht ausweichen kann, sondern erwarten muß, was der nächste Zug seines Vorgängers vielleicht noch zur Vergrößerung der Gefahr unternimmt.

B.

Unter Vier Spielern.

1.

Das für ein Spiel dieser Art eingerichtete Schachbrett ist ein gewöhnliches, an dessen Vier Seiten noch Drey Reihen Felder angefügt sind, so daß es dadurch 96 Felder mehr bekommt und in allen deren 160 hat.

2.

Die Steine sind ganz dieselben, wie bey dem gemeinen Schachspiel. Da aber ein jeder der vier Spieler ein ganzes Spiel führt, so muß man dazu auch Vier Spiele Schachsteine haben, welche sich entweder durch ihre Farbe, oder durch ihre Gestalt, so unterscheiden lassen, daß ein Jeder die Seinigen leicht erkennen könne.

3.

Die Stellung derselben ist auf den beyden äußersten Reihen, und ganz, wie bey dem gemeinen Schachspiel; nur mit dem einzigen Unterschiede, daß sämmtliche Königinnen auf weißen Feldern stehen.

4.

Ihr Gang ist ebenfalls, wie gewöhnlich. Nur in Absicht der Bauern finden folgende Verschiedenheiten von der gemeinen Regel Statt:

1. Sie gehen auch im ersten Zuge immer nur Einen Schritt.
2. Ein Bauer, der einem freundschaftlichen Bauer auf derselben Linie begegnet, und durch denselben in seinem Gange aufgehalten wird, hat, wenn er weiter vorrücken will, die Freyheit, in einer schrägen Richtung neben demselben vorbey, und im folgenden Zuge in seine Linie wieder zurück, zu gehn.
3. Er wird zum Officier, wenn er in die gegenüberstehende Dame einrückt; so wie auch, wenn er durch Schlagen in die Dame eines der Spieler zu beyden Seiten kommen kann, welches aber sehr selten möglich ist.

5.

Die Art zu spielen hat folgende Abweichungen von dem gemeinen Schachspiele:

1. Die beyden gegenüberstehenden Spieler sind Freunde d. h. sie spielen nach einem gemeinschaftlichen Plan; unterstützen einander beym Angriff und bey der Vertheidigung; opfern oft von ihren Steinen auf, um dem Freunde in seinem Plane zu Hülfe zu kommen ꝛc. — Dagegen sind die beyden, Jedem zur Seite sitzenden, Spieler dessen Gegner.
2. Ehe das Spiel anfängt, muß man sich über gewisse Puncte vergleichen:

   Wie viel Parthien man mit seinem Gehülfen; — oder mit wem man hernach spielen;

   Ob man auch das Schach der Königin anzeigen wolle, oder nicht. Letzteres ist rathsamer, da auf die Eroberung derselben bey diesem Spiele das meiste ankommt.

   Ob man das Mat, das man durch einen Zug vorbereitet, so daß der Freund es wirklich geben kann, sobald er an den Zug kommt, ausdrücklich ankündigen; — und ob vielmehr der, der diesen Vorbereitungszug anzukündigen unterläßt, selbst mat seyn solle,

oder nicht. Hierbey muß man aber genau berechnen, ob der dazwischen sitzende Feind dies nicht verhindern könne, weil sonst meine Ankündigung vergeblich und lächerlich seyn würde.

Da das Gesetz, sich alles Redens während des Spieles zu enthalten, in der Ausführung doch unmöglich ist, weil man sich nicht enthalten wird, dem Freunde durch Worte, oder Winke, zu verstehn zu geben, welchen Zug man von ihm gethan wünsche, oder was man für einen Plan habe, damit er ihn durch seine Züge unterstütze: so ist es rathsam, sich darüber zu vereinigen, daß man zwar im Allgemeinen seinen Freund warnen, um Unterstützung bitten, oder sonst aufmerksam machen dürfe, ohne jedoch denjenigen Zug, oder Stein, bestimmt zu bezeichnen, den man meint; — daß im Gegentheil derjenige Zug von meinem Freunde nicht gethan werden dürfe, den ich bestimmt ausgenannt habe; — und daß ich, wenn ich zu deutlich gesprochen habe, zur Strafe beym nächsten Zuge übergangen werden soll.

3. Die Züge gehen nach der Reihe rechts herum. Wer den Ersten Zug haben solle, muß durch das Loos entschieden werden.

4. Das Rochiren findet in diesem Spiele gar nicht Statt, weil die Flügelpuncte die schwächsten sind, indem sie theils dem Angriff offener stehen, theils sich schwerer vertheidigen lassen.

5. Eine der vorzüglichsten Eigenheiten dieses Spiels besteht darin, daß wenn ich mat gesetzt bin, ich nicht eher einen Stein ziehen darf, sondern so lange beym Ziehen übergangen werde, bis mein König von dem Mat wieder befreyt ist. Doch bleiben meine Steine in derselben Stellung unverändert, in welcher ich mat geworden bin. Man darf mir also keinen Stein schlagen, weil ich sonst zu sehr geschwächt würde, und mein Gehülfe ohnehin dadurch genug leidet, daß er Allein gegen Zwey kämpfen muß. Aber dagegen kann der Gegner seine Steine unter die meinigen bringen; selbst seinen König so stellen, daß er von meinen Steinen im Schach steht, weil

diese, so lange ich im Schach stehe, völlig unwirksam sind. — Sobald ich aber von dem Mat befreyt bin, kann ich, wenn der Zug an mich kommt, von neuem ziehn und entweder einen der Steine, die mich im Schach halten, schlagen; oder wenn ich dies nicht, ohne von neuem Schach zu werden, thun kann, aus dem Schach ziehn *).

6.

Die Regeln dieses Spiels sind im Allgemeinen dieselben, wie bey dem gemeinen Schachspiele. Außerdem veranlaßt aber die Eigenthümlichkeit desselben folgende besondere Regeln:

1. Um in Absicht des Angriffs im Einverständniß mit meinem Freunde zu handeln, muß ich die Absichten desselben zu unterstützen suchen,

indem ich diejenigen Steine decke, womit er den Angriff zu machen gedenkt, z. B. seine Königin mit meinem Springer;

---

*) Dies ist die gewöhnliche Art, zu spielen; aber sie macht den Kampf ungleich und eben deshalb ungerecht. Denn jezt hat der Gehülfe des Matgesetzten gegen Zwey Gegner zu streiten, deren Streitkräfte noch dazu ihn von den Seiten angreifen, und dadurch die seinigen, besonders in Absicht auf die Bauern, lähmen.

Der mir dieserhalb vom Herrn Prof. Wildt zu Cassel mitgetheilte Vorschlag verdient daher Beachtung:

a. Der Matgesetzte spielt fort. Nur wird es ihm angerechnet, wenn er in dem Augenblick, da er ziehen sollte, matgesetzt war, so daß, wenn auch sein Gehülfe diesen Unfall erfährt, die Parthie von ihnen verloren ist.

b. Dagegen ziehen aber die Bauern nach allen Seiten, wie ein Thurm, Einen Schritt, und schlagen nach allen Seiten, wie ein Läufer, auch Einen Schritt. Dadurch erhalten sie die nöthige Wirksamkeit. Sie avanciren auf der Reihe ihrer Gegner am Rande wie gewöhnlich, und man muß sie deshalb wohl im Auge behalten.

Durch diese Veränderung gewinnt diese Spielart sehr an Interesse.

indem ich von der entgegengesetzten Seite den Feind angreife, gegen den seine Absichten gerichtet sind;
indem ich die Hinderniſſe wegräume, welche seinem Angriff im Wege stehen;
indem ich endlich den zu Hülfe eilenden Gehülfen des Angegriffenen angreife und von der Unterstützung desselben abhalte. Oft ist in dieser Absicht das bloße Beschäftigen dieses Gehülfen schon hinreichend, um meinen Freund in seinem Angriff auf den andern Gegner zu unterstützen.

2. Eben so auch bey der Vertheidigung, daß ich das Mat meines Freundes, oder den Verlust seiner Steine, verhindere, und den letztern ersetze. Dies kann dadurch geschehen,
daß ich einen Stein meines Freundes, der von den Gegnern öfter angegriffen, als gedeckt, ist, durch die meinigen unterstütze;
daß ich diejenigen Felder decke, von wo aus ein Gegner meinem Freunde Schach, oder gar Mat, geben könnte;
daß ich insonderheit denjenigen Gegner angreife, der sich vorzüglich gegen meinen Freund in Vortheil gesetzt hat, damit seine Kraft und Aufmerksamkeit wenigstens getheilt werde.

3. Der Matgesetzte und dadurch außer Thätigkeit gebrachte, wird meistentheils von seinem Gehülfen befreyet; aber nicht selten geschieht dies auch von dem Matgebenden selbst, entweder, weil dieser seiner, dies Mat gebenden, Steine nun zu seiner eigenen Vertheidigung bedarf; oder doch voraussieht, daß die Befreyung desselben durch seinen Gehülfen bald bewirkt, und sie dadurch leiden würden.

a. Wenn ich daher den Gehülfen befreye, so habe ich dahin zu sehen:
daß ich diejenigen Steine des Gegners, welche den matgebenden Stein decken, fortschaffe, damit sich mein matgesetzter Freund aus dem Schach schlagen könne;

daß ich die matgebenden Steine selbst schlage, wechsele, oder vertreibe;

daß ich den Matgebenden durch einen verstärkten Angriff zwinge, seine Steine zur Vertheidigung zu ziehen;

daß ich dem Gehülfen des Matgebenden, der gewöhnlich, um dies Mat zu bewirken, sein eigenes Spiel vernachlässigt hat, selbst Mat zu geben suche, um ungehinderter für die Befreyung meines Freundes zu wirken.

b. Wenn aber einer der Gegner mich von dem Mat frey lassen will, so hat er folgendes zu beobachten:

daß mein Vordermann mich befreyet, damit, wenn ich nun ziehe und schlage, sein Freund Gelegenheit habe, einen Vortheil durch Wiederschlagen zu erhalten;

daß er mich zu nöthigen sucht, meinen König auf eine Stelle zu rücken, wo ich noch sicherer, oder länger, mat werden muß;

daß meine Gegner überhaupt sich hüten, ihre Steine nicht zu sehr unter die meinigen zu schieben, oder gar ihren König in Schach zu setzen, weil sie sonst in große Verlegenheit gerathen würden, wenn ich wieder wirksam zu werden anfange.

II.

M. Hieronymi Vidae

Cremonensis

SCACCHIA LUDUS.

Scacchias

vom

Hieronymus Vida.

II.

SCAGOCHIA LUDUS.

Inhalt.

V. 1 = 13. Einleitung.

= 14 = 36. Oceanus, seine Vermählung mit der Tellus feyernd, legt dem Götterdivan nach aufgehobener Tafel das Schachbrett vor.

= 37 = 84. Er beschreibt die Schachsteine und deren Stellung.

= 85 = 168. Er erklärt die Regeln des Spiels und den Gang der Steine.

= 169 = 186. Apoll und Mercur werden vom Jupiter zum Wettkampf aufgefordert.

= 187 = 410. Das Spiel beginnt.

= 411 = 448. Die Königinnen fallen.

= 449 = 538. Beyde bekommen eine neue Königin.

= 539 = 590. Fortsetzung des Kampfs. Apoll büßt seine Königin ein.

= 591 = 635. Mercur siegt.

= 636 = 658. Jupiter gebietet, dieses Spiel den Menschen zu bringen.

Ludimus effigiem belli, simulataque veris
Proelia, buxo acies fictas, et ludicra regna,
Ut gemini inter se reges, albusque nigerque
Pro laude oppositi certent bicoloribus armis.
Dicite Seriades Nymphae certamina tanta,
Carminibus prorsus vatum illibata priorum.
Nulla via est: tamen ire juvat, quo me rapit ardor,
Inviaque audaci propero tentare juventa.
Vos per inaccessas rupes, et inhospita euntem
Saxa Deae regite, ac secretum ostendite callem.
Vos hujus ludi inprimis meminisse necesse est.
Vos primae studia haec Italis monstrastis in oris,
Seacchidis egregiae monimentum insigne sororis.

Jupiter Aethiopum sedes, et Memnonis arva
Iverat, Oceani mensas dignatur amici,
Qui sibi tum optatis junxit Tellurem hymenaeis.
Affuit una omnis superûm chorus, omnia festo
Aequoris immensi resonabant littora plausu.

1. Einleitung.

Scheinkriege sing ich, und wirklichen ähnliche Schlachten;
Streiter von Buxbaum geformt, Phantome von Herrschern zu schützen,
Beyde, den Weißen und Schwarzen, von kampfgerüsteten Männern
Ihrer Farbe umschützt, die Palme des Siegs zu erkämpfen.
Singt ihr Serischen Nymphen *), o singt die furchtbaren Schlachten,
Denen niemals ein Lied von früheren Sängern geweiht ward!
Nirgends ist Bahn. Doch folg' ich dem Ruf der Begeistrung
Und betrete jugendlich kühn die pfadlosen Spuren.
O ihr Göttinnen, lenkt über unerstiegene Klippen
Und verwilderte Felsen den Schritt auf den heimlichen Fußsteig!
Vor allen geziemt es ja Euch, dies Spiel zu besingen;
Denn ihr habt es zuerst an Italiens Küsten gelehret,
Dieses stattliche Denkmal der edlen Schwester, der Scacchis!

2. Oceanus legt das Schachbrett dem Götterdivan vor.

Zeus war zur Heymath der Mohren und Memnons Fluren gekommen,
Nicht verschmähend das Mahl Oceanus, seines Vertrauten,
Der mit Tellus, der Inniggeliebten, sich eben vermählte.
Mit ihm waren zum Mahl die Himmlischen Alle gekommen,
Und vom Jubel des Fests ertönten die weiten Gestade.

*) Anm. Serische Nymphen sind nicht Asiatische, oder Orientalische, sondern Italienische, nemlich diejenigen, welche sich in dem anmuthigen Thale aufhalten, das in der ehemaligen Lombardey der kleine Fluß Serius, der sich in die Adda ergießt, durchströmt und folglich vom Dichter mit Recht im letzten Verse patrius Serius genannt wird. Das Schachspiel ist freylich orientalischen Ursprungs; aber wer will es dem Dichter, einem gebornen Italiener, verdenken, wenn er den Ursprung dieses königlichen Spiels Seinem Vaterlande zuspricht? —

Ut dapibus compressa fames, mensaeque remotae,
Quo superum mentes ludo mulceret inani,
Oceanus tabulam adferri jubet interpictam.
Sexaginta insunt et quatuor ordine sedes,
Octono parte ex omni via limite quadrat
Ordinibus paribus, nec non forma omnibus una
Sedibus, aequale et spatium, sed non color unus.
Alternant semper variae, subeuntque vicissim
Albentes nigris, testudo picta superne
Qualia devexo gestat discrimina tergo.
Tum superis tacite secum mirantibus inquit:
Marti aptam sedem, ludicraque castra videtis.
Hoc campo adversas acies spectare licebit
Oppositis signis belli simulacra ciere,
Quae quondam sub aquis gaudent spectacla tueri
Nereides, vastique omnis gens accola ponti,
Si quando placidum mare et humida regna quierunt.
En vero simulata adsunt qui praelia ludant.

Sic ait, et versa in tabulam deprompsit ab urna
Arte laboratam buxum, simulataque nostris
Corpora, torno acies fictas albasque nigrasque.
Agmina bina pari numeroque, et viribus aequis,
Bis nivea cum veste octo, totidemque nigranti.
Ut variae facies, pariter sunt et sua cuique
Nomina, diversum munus, non aequa potestas;
Illic et reges paribus capita alta coronis,
Et regum pariter nuptas in bella paratas
Cernere erat: sunt qui pedibus certamina inire
Sueti, sunt et equis qui malint, quique sagittis;
Nec deest, quae ferat armatas in praelia turres
Bellua. Utrinque Indos credas spectare elephantes.

Jamque aciem in versum statuunt, structaeque cohortes
Procedunt campo, castrisque locantur utrisque.
Linea principio sublimes ultima reges
Parte utraque capit, quartis in sedibus ambos,

Jezt war der Hunger gestillt und aufgehoben die Tafel.
Da gebot, das Gemüth der Götter mit Spiel zu erheitern.
Oceanus, herbey die bunte Tafel zu bringen.
Auf ihr erblickt man vertheilt Acht mal Acht Felder in Reihen;
Achtfach ist jede getheilt; von jeder Seite sich deckend,
Ziehn sie sich über die Flur, und jedes der Felder ist völlig
Gleich an Größ' und Gestalt den andern; doch ungleich an Farbe.
Wechselnd ordnen sie sich; dem Schwarzen folget ein Weißes,
Und im bunten Gemisch, wie die schildbewafnete Kröte
Ihren gewölbeten Rücken, ganz ähnlich bezeichnet, dahinschleppt.
Drauf, indessen die Götter in stiller Bewunderung staunen,
Sprach er: hier seht ihr den Lustplatz des Mars, ein erdichtetes Lager!
Auf der Ebne sollt ihr zwey Heere, im Kampfe begriffen,
Ihre Fahnen und Waffen zum Angriff schwingend, erblicken;
So wie öfters die Nereiden und Götter des Meeres
Sich im Abgrund an diesem Schauspiel zum Zeitvertreib weiden,
Wann das Meer und das Wasserreich der Stille genießet.
Sieh! da kommen die Helden, das Spiel des Kampfs zu beginnen!

3. Beschreibung der Schachsteine und ihrer Stellung.

Sprachs, und leerte sogleich umkehrend die zierliche Urne;
Künstlich aus Buxbaum geformt, ergossen sich über die Tafel
Körper von Menschengestalt, gerüstet, gleich Weißen und Mohren,
Zweyerley Volk; doch an Zahl der Helden sich gleich und an Kräften.
Sechszehn Streiter in weißem Gewand, und Sechszehn in schwarzem,
Sehr verschiedner Gestalt, auch so verschiedner Benennung.
Denn nicht sind an Würden sie gleich, noch am Maaße der Kräfte.
Hier ist ein König und dort, die strahlende Kron' auf dem Haupte;
Seine Gemahlinn zur Seite, gleich ihm zum Kampfe gerüstet;
Streiter, gewohnt zu Fuß den Kampf zu beginnen, und Streiter,
Welche lieber zu Roß und welche mit Pfeilen ihn führen;
Selbst nicht das Ungethüm fehlt, das Thürme voll Streiter zur Schlacht trägt;
Indien sendet, so scheints, selbst seine Elfen den Heeren.
Jetzo reihen sie sich, geordnet rücken die Schaaren
In das Schlachtfeld vor; die Helden bilden ihr Lager.
Anfangs nimmt der erhabene König in jeglichem Heere
Seinen Posten im Hintergliede, ein jeder den vierten,

Tractu eodem adversos inter se, sex tamen aequis
In medio sedes spatiis hinc inde relictae.
Sede albus sese nigra tenet, ater in alba.
Proxima reginas capit orbita: regibus ambae
Haerent quaeque suo, dextrum latus altera, laevum
Altera lege datis tangunt stationibus, atrumque
Atra tenet campum, spatio stat candida in albo,
Et proprium servant prima statione colorem.
Inde sagittiferi juvenes de gente nigranti
Stant gemini, totidem pariter candore nivali,
Nomen Areiphilos Graji fecere vocantes;
Quod Marti ante alios cari fera bella lacessant.
Continuo hos inter rex, nec non regia conjunx
Clauduntur medii. Duo dehinc utrinque corusci
Auratis equites sagulis, cristisque decori
Cornipedes in aperta parant certamina Martis.
Tum geminae velut extremis in cornibus arces
Hinc atque hinc altis stant propugnacula muris.
Quas dorso immanes gestant in bella elephanti.
Postremo subeunt octo hinc atque inde secundis
Ordinibus pedites, castrisque armantur utrisque
Armigeri partim regis, partimque ministrae
Virginis armisonae, quae prima pericula belli,
Congressusque ineant primos, pugnamque lacessant.
Non aliter campis legio se buxea utrinque
Composuit duplici digestis ordine turmis.
Adversisque ambae fulsere coloribus alae,
Quam Gallorum acies alpino frigore lactea
Corpora si tendant albis in praelia signis,
Aurorae populos contra, et Phaethonte perustos
Insano Aethiopas, et nigri Memnonis alas.

Tum pater Oceanus rursus sic ore locutus:
Coelicolae, jam quaenam acies, quae castra videtis,
Discite nunc (neque enim sunt haec sine legibus arma)
Certandi leges, nequeant quas tendere contra.

Daß sie stracks gegenüber sich stehn; doch bleiben dazwischen
Auf dem Raum von einem zum andern sechs Felder noch ledig.
Auf das Schwarze stellt sich der Weiße, aufs Weiße der Schwarze.
Dann besetzen die Königinnen den nächsten Posten; denn beyde
Halten zu ihrem Könige sich, die eine zur Rechten
Und die Andre zur Linken gestellt; und die Schwarze behauptet
Immer das dunkele Feld, und die Weiße immer das helle,
Ihrer Farbe getreu, beym ersten Vortritt ins Schlachtfeld.
Darnach traten ins Glied die Bogenschützen; der Schwarzen
Ist ein Zwillingspaar hier, und dort ein gleiches der Weißen.
Ihnen ertheilten die Griechen den Nahmen der Freunde des Mavors,
Weil sie, als seine Geliebten, vor Allen nach Kriegsgewühl dürsten.
Der an den König gedrängt; der Königin Jener zur Seite,
Schließen Beyde sich an und neben ihnen geordnet
Stellen zwey Ritter sich auf in goldenem Panzer und Helmbusch,
Rüstig die Kämpfe des Mavors im offenen Feld zu beginnen!
Alsdann folget der Stand der beyden Thürme zuäußerst
An den Flanken. Sie stehen, wie Warten auf hohem Gemäuer,
Hin in das Schlachtfeld geführt von Elephantenkolossen.
Endlich treten vor jeglichem Heere im vordersten Gliede
Noch acht Fußstreiter auf; sie decken sämmtlich ihr Lager
Theils als Knappen des Königs und theils als gewapnete Zofen
Seiner Gemahlin, und müssen die ersten Gefahren des Krieges
Auf sich nehmen, den Angriff beginnen, zum Kampfe entbieten.
Also ziehen ins Feld die beyden Heere von Buxbaum,
Ihre Geschwader getheilt in zwey geregelte Glieder,
Daß im Abstich der Farben die beyden Flügel erglänzen,
Wie der Gallier Heer, vom Schnee der Alpen gebleichte,
Milchweiße Körper, geführt von weißen Fahnen, zum Kampfe
Gegen die Völker Aurorens und Memnons vom Strahle des Phöbus
Schwarzgebrannte Geschwader zum blutigen Kampfe herandrängt.

4. Erklärung der Regeln des Spiels und des Gangs der Steine.

Drauf von neuem begann nun Vater Oceanus also:
Himmelsbewohner, ihr seht hier zwey Heere nach Ordnung gelagert.
Jezt vernehmt die Gesetze des Kampfs, — denn regellos kämpfen
Ist auch hier nicht erlaubt! — die stets unwandelbar fest stehn.

Principio alterni reges in praelia mittunt,
Quem pugnae numero ex omni elegere suorum.
Si niger arma ferens primus processit in aequor,
Continuo adversum semper se candidus offert:
Nec plures licet ire simul facto agmine in hostem.
Propositum cunctis unum, studium omnibus unum,
Obsessos reges inimicae claudere gentis;
Ne quo impune queant fugere, atque instantia fata
Evitare, etenim capiunt ita praelia finem.
Haud tamen interea cuneis obstantibus ultro
Parcunt, sed citius quo regem sternere letho
Desertum evaleant, caedunt ferro obvia passim
Agmina; rarescunt hic illic funere semper
Utraque castra novo, magis ac magis area belli
Picturata patet, sternuntque, caduntque vicissim.
Sed caedentem opus est sublati protinus hostis
Successisse loco, et conatus vindicis alae
Sustinuisse semel. Mox si vitaverit ictum,
Inde referre licet se in tutum praepete planta.
At pedites prohibent leges certaminis unos,
Cum semel exierint (facilis jactura) reverti.
Nec vero incessus cunctis bellantibus idem,
Pugnandive modus. Pedites in praelia euntes
Evaleant unam tantum transmittere sedem,
Inque hostem tendunt adversi, et limite recto.
Congressu tamen in primo fas longius ire,
Et duplicare gradus concessum. At cominus hostem
Cum feriunt, ictum obliquant, et vulnera furtim
Intentant semper lateri, cavaque ilia caedunt:
Sed gemini claudunt aciem qui hinc inde elephanti,
Cum turres in bella gerunt, ac praelia miscent:
Recta fronte valent dextra, laevaque retroque
Ferre aditum contra, campumque impune per omnem
Proruere, ac totis passim dare funera castris.
Ne tamen obliquis occultent nixibus ictum,
Qui tantum mos concessus puguantibus arcu,

Wechselnd senden zuerst die Könige Einen um Einen,
Wen zum Eröffnen des Kampfs vor allen sie dienlich erachten,
Tritt ein Schwarzer zuerst gerüstet hervor auf den Kampfplatz,
Immer gleich stellt sich ein Weißer, den Streit zu bestehn, ihm entgegen.
Niemals ist Mehrern vergönnt, zugleich auf die Feinde zu stürzen.
Alle belebt der Entschluß und alle durchglühet der Eifer:
Zu umzingeln den König des feindlichen Heeres, damit er
Ja nicht ungestraft fliehe, noch dem ihm drohenden Tode
Auszuweichen vermöge; Sein Fall ist das Ende des Streites.
Doch nicht schont man dabey der widerstrebenden Haufen,
Sondern, um schneller den etwa verlassenen König dem Tode
Opfern zu können, erwürgt man die Schaaren, so wie sie sich nahen.
Hier und dort verdünnt dann der Tod durch erneuerte Streiche
Jegliches Heer; es enthüllt sich der bunte Schauplatz des Krieges
Merklicher stets; denn wechselnd schlagen und fallen die Streiter.
Auch, — so wills das Gesetz! — muß sogleich der Sieger den Posten
Des Erschlagnen betreten, und da sich dem Anfall des Rache-
Schnaubenden Feindes gestellen; doch ist er dem Schlage entgangen,
Wird ihm verstattet, mit schnellem Fuß sich ins Sichre zu ziehen.
Nur den Streitern zu Fuß verbeut das Gesetz diesen Rückzug,
Wenn sie vorgerückt sind, und leicht erhaschet der Tod sie.
Auch der Gang in den Streit und die Art, den Feind zu bekämpfen,
Ist für jegliche Art der Kämpfer verschieden. Dem Fußknecht
Ists nicht gestattet, der Schritte mehr als Einen zu wagen,
Stets den Feind im Gesicht, und nicht in gebogener Richtung.
Nur beym Auszug ists ihm vergönnt, den Schritt zu verdoppeln
Und sich weiter zu wagen. Sobald er handgemein worden,
Schlägt er schräg nach dem Feind und sucht ihm verstohlene Wunden
In die Seite zu schlagen, und seine Rippen zu treffen.
Aber die zwey Elephanten, die Hüter der Flanken der Heere,
Gehen, wenn sie die Thürme voll gieriger Streiter ins Schlachtfeld
Tragen, stracks vor sich hin und können zur Rechten und Linken,
Ja selbst rückwärts den Angriff versuchen und unverwehrt durch das
Ganze Schlachtfeld streifen und Niederlagen bewirken;
So jedoch stets, daß sie niemals aus heimlicher Tücke auf schräge
Hiebe bedacht seyn; denn diese Kampfart gebührt nur den Schützen,
Welche mit Hülfe des Bogens dem Feinde zu schaden bestimmt sind,

Dilectis Marti ante alios. Nam semper uterque
Fertur in obliquum, spatiis nigrantibus alter,
Alter candenti semper se limite versat,
Directisque ineunt ambo fera bella sagittis;
Nec variare licet, quamvis fas ire per omnem
Hinc atque hinc campum, atque omnes percurrere sedes.
Insultat Sonipes ferus, atque repugnat habenis.
Numquam continuo stipata per agmina ductu
Procurrit. Tantum sursum sese arduus effert
Semper, et in gyrum gressus magno impete lunat
Curvatos, duplicemque datur transmittere sedem.
Si nigrante prius campo expectaverit, album
Mox petere, et sedis semper mutare colorem
Lex jubet, ac certo semper se sistere saltu.
At regina furens animis, pars optima belli,
In frontem, in terga, ad dextram laevamque movetur
Itque iter obliquum, sed semper tramite recto
Procedit, neque enim curvato insurgere saltu
Corripedum de more licet. Non terminus olli,
Nec cursus meta ulla datur: quocunque libido
Impulerit, licet ire, modo ne ex agmine quisquam
Hostilive suove aditus occludat eunti.
Nulli etenim super educto fas agmina saltu
Transiliisse. Equiti tantum haec concessa potestas.
Cautius arma movent gentis regnator uterque,
In quibus est omnis spes ac fiducia belli.
Omnibus incolumi rege stat cernere ferro:
Sublato, pugna excedunt, et castra relinquunt.
Ille adeo in bello captus secum omnia vertit.
Ergo haerens cunctatur, eum venerantur, et omnes
Agmine circumstant denso, mediumque tuentur.
Utque armis saepe eripiant, sua corpora bello
Objiciunt, mortemque optant pro rege pacisci.
Non illi studium feriendi, aut arma ciendi.
Se tegere est satis, atque instantia fata cavere.
Haud tamen obtulerit se quisquam impune propinquum

Diesen Geliebten des Mars; von ihnen flieget ein jeder
Schräg durch die Reihen; der eine stets auf der schwarzen, der andre
Stets auf der weißen Straße des abgemessenen Schlachtfelds,
Und sucht so mit dem Pfeil den verwegenen Feind zu erzielen.
Aber die Bahn zu verändern, steht ihm nicht frey, ob er gleich durch
Alle Plätze des Schlachtfelds zurück und vorwärts sich schleichet.
Unter sie stürzt sich das feurige Roß, das wider den Zügel
Tobt und nie in geradem Zuge sich in die gedrängten
Rotten hineinwirft, nur hoch sich über sie bäumet; dann aber
Jeglichen Sprung in sichelförmiger Krümmung herumlenkt.
Denn ihm ist es vergönnt, sich über zwey Felder zu schwingen:
Hielt es zuerst im schwarzen Felde die Hut, so erspringt es
Drauf ein weißes und wechselt immer die Farbe des Standpuncts,
Um sich aufs neue zu setzen; so will es die Regel des Kampfspiels.
Aber die Königin, glühenden Muths und die Seele des Kampfes,
Wendet sich vorwärts und rückwärts, zur Rechten, so wie zur Linken,
Ja sogar übereck, doch immer in schnurgrader Richtung.
Denn im sichelförmigen Sprung, nach der Sitte der Reuter,
Ists ihr nicht verstattet; ihr sind keine Schranken gesetzet,
Und kein Ziel ihrem Lauf. Wohin die Mordlust sie treibet,
Kann sie gehen, wofern nicht irgend einer aus ihrem,
Oder dem feindlichen Heer, sie an dem Fortgang verhindert;
Denn sonst Keinem, als nur dem Reuter, gebührt die Erlaubniß,
Kühnen Sprunges hinaus sich über die Gegner zu schwingen.
Sinniger gehn in den Kampf die beyden Herrscher der Völker,
Denn auf ihnen beruht die Kraft und die Hoffnung des Krieges.
Hält der König noch Stand, so fechten die Streiter mit Eifer;
Fällt er, so endet der Kampf und sie verlassen das Schlachtfeld;
Wird er gefangen, so folget Tod und Verderben für alle.
Darum zögert er sorgsam; und ehrfurchtsvoll drängen sich alle
Dicht geschaart um ihn her, ihn in der Mitte zu schützen.
Willig auch stürzen sie oft, um nur Ihn der Gefahr zu entreißen,
Ins Getümmel der Schlacht und erglühn, für den König zu sterben.
Selbst mit bewaffneter Hand den Feind zu reizen, zu schlagen,
Ist nicht sein Zweck; vor Wunden und Tod sich zu decken, genügt ihm.
Wag es keiner jedoch, ihm allzunahe zu kommen,

Obvius, ex omni nam summum parte nocendi
Jus habet. Ille quidem haud procurrere longius ausit:
Sed postquam auspiciis primis progressus ab aula
Mutavit sedes proprias, non amplius uno
Ulterius fas ire gradu, seu vulneret hostem,
Seu vim tela ferant nullam, atque innoxius erret.
Hic mos certandi, haec belli antiquissima jura.
Nunc aciem inter se certantes cernite utramque.

Sic ait: at quoniam, quoties fera bella fatigant
Mortales, superi studiis diversa foventes
Ipsi etiam inter sese odiis bellantur iniquis,
Maximaque interdum toto ardent praelia coelo;
Jupiter omnipotens solio rex fatus ab alto
Omneis abstinuisse jubet mortalibus armis,
Atque minis, ne quem foveant, perterret acerbis.
Tum Phoebum vocat intonsum, Atlantisque nepotem,
Egregium furto peperit quem candida Maja,
Insignes ambos facie, et florentibus annis:
Nondum Mercurius levibus talaria plantis
Addiderat; nondum Titania lumina agebat
Per liquidem curru gemmato Phoebus olympum,
Tantum humeros pharetra insignis, et crinibus aureis.
Hos pater adversis solos decernere jussit
Inter se studiis, et ludicra bella fovere,
Ac partes tutari ambas, quas vellet uterque.
Nec non proposuit victori praemia digna.
Dii magni sedere; Deum stat turba minorum
Circumfusa: cavent sed lege et foedere pacto,
Ne quisquam voce, aut nutu ludentibus ausit,
Praevisos monstrare ictus; quem denique primum
Sors inferre aciem vocet, atque invadere Martem.
Quaesitum, primumque locum certaminis albo
Ductori tulit, ut quem vellet primus in hostem
Mitteret: id sane magni referre putabant.

Denn unbeschränkt ist sein Recht, nach allen Seiten zu schlagen.
Zu weit vorzudringen ist nie sein Wunsch und Bestreben,
Sondern sobald er den Schritt aus seinem Zelte gewagt hat,
Und verändert den Standort, so darf Er niemals der Schritte
Mehr als Einen nur thun: sey's, um den Feind zu verwunden,
Oder, noch außer Gefahr, sich vortheilhafter zu stellen.
Dies ist die Weise; dies sind die alten Gesetze des Kampfes.
Und nun sehet die Heere im Kampf mit einander begriffen.

5. Apoll und Mercur werden zum Wettkampf aufgefordert.

Also sprach er. Doch weil, wenn mördrische Kriege die Menschen
Plagen, die Götter aus Liebe für die entzweyten Partheyen
Selbst auch wider einander voll Hasses ungerecht kämpfen,
Und ihr Streiten bisweilen den ganzen Himmel in Glut setzt:
So gebot der allmächtige Zeus vom erhabenen Polster
Allen, sich diesmal nicht um dies Kampfspiel hienieden zu kümmern,
Und bedrohte sie ernst, ja keine Parthey zu begunsten.
Drauf entbot er den bartlosen Phöbus und Enkel des Atlas,
Diesen Ausbund der Diebe, den Sohn der reizenden Maja —
Beyde schön von Gesicht und in der Blüthe der Jugend;
Denn noch hatte Mercur die leichten Füße mit Flügeln
Nicht bewaffnet, und Phöbus durchfuhr noch den heitern Olymp nicht
Mit dem goldenen Wagen des strahlenschießenden Titans;
Nur von der Schulter herab strahlt Köcher und goldenes Haupthaar; —
Diesen beyden befahl der Vater, jezt wider einander
Aufzutreten im Kampf, und allein den Scheinkrieg zu führen.
Jedem ließ er die Wahl, welch Heer er befehligen wolle,
Und bestimmte dem Sieger die ehrenvollste Belohnung.
Jetzo saßen die großen Götter, und um sie herum stand
Auch der Niedrigern Schaar; doch ward durch Verträge beschlossen,
Daß ja Keiner es wage, durch Wort', oder Winke, den Spielern
Vorhergesehene Streiche zu zeigen; auch wurde bestimmt, wer
Erst ins Schlachtfeld rücken und erst den Angriff beginnen
Sollte; und siehe! das Loos rief den Herrscher der Weißen zum Angriff,
Daß er gegen den Feind aussende, welchen er wolle;
Denn, so meineten sie, das gäbe bedeutenden Vortheil.

Tum tacitus secum versat, quem ducere contra
Conveniat, peditemque jubet procedere campum
In medium, qui reginam dirimebat ab hoste.
Ille gradus duplices superat; cui tum arbiter acer
Ipse etiam adversum recto de gente nigranti
Tramite agit peditem, atque jubet subsistere contra
Advenientem hostem, paribusque occurrere in armis.
Stant ergo adversis inter se frontibus ambo
In mediis campi spatiis, ac mutua tentant
Vulnera nequicquam, neque enim vis ulla nocendi est
Armigeris, tractu dum miscent praelia eodem.
Subsidio socii dextra laevaque frequentes
Hinc atque hinc subeunt, late et loca milite complent,
Alternantque vices; nec dum tamen horrida miscent
Praelia, dum placidus mediis Mars ludit in armis,
Excursusque breves tentant, tutique tenent se.
Jamque pedes nigri rectoris, qui prior hostem
Contra iit, obliquum laeva clam strinxerat ensem,
Atque album e mediis peditem citus abstulit armis,
Illiusque locum arripuit praestantibus ausis;
Ah miser, instantem lateri non viderat hostem.
Ipse etiam cadit, et pugnas in morte relinquit.
Tum cautus fuscae regnator gentis ab aula
Subduxit sese media, penitusque repostis
Castrorum latebris extrema in fauce recondit,
Et peditum cuneis stipantibus abditus haesit.
Nec mora; surgit eques bellator laevus utrinque
Et mediis hinc inde insultant coetibus ambo,
Alternique ruunt, et spargunt fata per hostes.
Sternuntur pedites passim miseranda juventus,
Quod nequeant revocare gradum, sonat ungula campo
In medio, et totis miscentur funera castris.
Dum vero peditum intentus Latonius heros
Caedibus instat atrox, equitemque per agmina versat,
Vastatorem alae piceae: longe Arcada major

6. Das Spiel beginnt.

Drauf erwog er bey sich, wenn er dem Feinde entgegnen
Solle, und winkte dem Fußknecht, ins Schlachtgefilde zu rücken,
Nemlich dem, der die Königin noch vor dem Feinde bedeckt hielt.
Dieser rückte zwey Posten hinaus; ihm sandte der Schwarze
Gleichfalls von seinen Mohren den Fußknecht gerade entgegen,
Und gebot ihm, den Feind stracks unter die Augen zu treten,
Und mit den nemlichen Waffen sich mit ihm im Zweykampf zu messen.
Beyde stehen nun da mit drohender Stirn vor einander
Recht in der Mitte des Schlachtfelds, voll Wuth, einander zu schlagen.
Aber umsonst! die Kämpfer haben die Macht nicht, einander
So zu verwunden, wenn sie in gerader Richtung sich treffen.
Ihnen zur Hülfe rücken aus beyden Heeren zur Rechten
Und zur Linken die Kampfgenossen und füllen das Feld an,
Wechseln den Standpunct oft, doch ohne noch schreckliche Hiebe
Auszutheilen. Noch scherzet der Kriegsgott freundlich mit Waffen;
Kurze Ausfälle wagen sie nur und lauren geborgen.
Jetzo zückte des schwarzen Beherrschers Fußknecht, der erste
Gegner des Feindes, das Schwerd, hieb schräg aus und mähte zur Linken
Stracks den weißen Fußstreiter weg aus dem Kämpfergedränge
Und trat, stolz auf die muthvolle That, in den Posten des Gegners.
Ach, der Arme! er hatte den laurenden Feind nicht bemerket,
Er auch stürzet dahin und endet erblassend sein Kampfspiel.
Darauf rückte voll Vorsicht der König der schwarzen Geschwader
Weg aus der fürstlichen Burg, trat in die sichersten Winkel,
Und verbarg sich im äußersten Hintergrunde des Lagers,
Wo er gedeckt von dem Haufen der Reisigen unbemerkt Stand hielt.
Unverzüglich erhoben sich jezt die Ritter zur Linken
Beyder Heere, durchschwärmten hierhin und dorthin die Rotten,
Und verbreiteten beyde den Tod im feindlichen Heere.
Allenthalben erliegt das mitleidswürdige Fußvolk,
Dem der Rückzug verwehrt ist; es donnert der Hufschlag der Rosse
Weit umher im Gefild' und Sterbende decken den Kampfplatz,
Aber während Apollo nur auf das Verderben des Fußvolks
Grausam sinnet und seinen Ritter im Schlachtfeld' umhertreibt,
Um die Mohren zu metzeln, füllt des Arcadiers Busen

Ardor agit tacitis jam dudum invadere furtis
Magnum aliquid, peditumque ultro saepe obvia transit
Agmina, cornipedem ducens in praelia laevum,
Qui regi insidias tendens huc vertitur, atque huc.
Per mediosque hostes impune infrenis oberrat,
Constitit, optataque diu statione potitus
Lethum intentabat pariter regique elephantique,
Alae qui dextro cornu turritus in auras
Attollens caput ingenti se mole tenebat.
Deliùs ingemuit clauso succurrere regi
Admonitus; namque indefensum in morte elephantem
Linquere se videt, atque ambos non posse periclo
Eripere et fatis urgeri cernit iniquis.
Cura prior sed enim est trepidum defendere regem,
Quem rapit in dextrum latus: at niger emicat ense
Stricto eques, et magnis elephantem intercipit ausis,
Damnum ingens, neque enim est saevae post virginis arma
Bellantum numero ex omni magis utilis alter.
Non tamen impune evades, ait acer Apollo,
Et peditum cuneis, densaque indagine cingit,
Ille igitur trepidare metu, certique pericli,
Frustra velle fugam, nam hinc fata minatur Amazon,
Inde obstat conserta phalanx, tandem altius acto
Virginis ense cadit, pulchrae solatia mortis.
Aestuat alba cohors latere heu minus utilis uno,
Et magis atque magis furit acri accensa dolore.
Sicut ubi dextrum taurus certamine cornu
Amisit, dum se adverso fert pectore in hostem,
Saevior in pugnam ruit, armos sanguine, et alte
Colla animosa levans, gemitu omnis sylva remugit,
Talis erat facies, caesi post fata elephantis,
Candentis turmae. Hinc furiis majoribus ardet
Phoebus, et ultrices hortatur in arma cohortes.
In ferrum, et caedes pronus, cupidusque nocendi,
Incautusque ambas perdit sine lege phalangas.
Dumque hostes pariter cernat procumbere victos,

Längst eine wildere Gluth, um Großes durch heimliche Ränke
Auszuführen. Er heißt vom linken Flügel den Reuter
Vorwärtssprengen ins Feld und die Schaaren des Fußvolks durchbrechen,
Das sich entgegen ihm stellt, bald hierhin, bald dorthin sich wenden
Und um den König zu treffen, wie zwecklos, die Feinde durchirren.

Jetzo hatte er sich des erwünschten Postens bemächtigt,
Und stand, Untergang drohend dem König zugleich und dem Elfen,
Der auf dem rechten Flügel des Heeres bethürmt in die Lüfte
Seinen Kopf emporhob und von der Bürde gedrückt stand.
Bey dem Aufruf: dem eingeschlossenen König zu helfen,
Seufzte Apoll, denn er sah, daß er hülflos den sterbenden Elfen
Lassen müsse; er sah, daß Beyde, des nemlichen Todes
Sichere Beute, zugleich nicht konnten entfährdet werden.
Doch der Sorge Ziel ist die Rettung des zitternden Königs;
Hastig zieht er ihn rechts und der schwarze Ritter erbeutet
Mit gezücktem Schwerd und kühnem Anfall den Elfen.
Großer Verlust! denn außer der rüstigen Königin Wehre
Gleicht kein andrer von allen Streitern dem nützlichen Elfen.

„Doch du sollst mir nicht straflos entkommen!" versetzte Apollo
Herzhaft und drängte um ihn die dichten Kohorten des Fußvolks.
Jener erbebte vor Furcht und wünschte, der sichern Gefahr sich
Zu entwinden. Umsonst! hier drohet die Amazone;
Dort verwehrts der geschlossene Phalanx; endlich erliegt er
Unter dem Krafthieb der Heldin, zum Trost im rühmlichen Tode.
Nun geriethen die mindernützlichen Schwärme der Weißen
Plötzlich in Wuth, vom folternden Schmerz zur Rache entzündet.
Wie wenn ein Stier, der im Kampfe des rechten Hornes beraubet,
Wüthender mit der Brust auf seinen Gegner dahin stürzt;
Bäumend erhebt er die blutende Brust, und den kraftvollen Nacken,
Und sein wildes Gebrüll erwiedern die Höhlen des Waldes.
So gebehrdeten sich des weißen Heeres Geschwader
Nach dem Verlust des Elfen. Apollo entglühte von größrer
Wuth und ermahnte zum Kampf die racheschnaubenden Schaaren;
Und er selber, begierig mit Schwerd und Tod zu verheeren,
Opferte sonder Bedacht und regellos seine Phalangen;
Um nur mit ihnen zugleich den Feind hinstürzen zu sehen,

Ipse suos morti indefensos objicit ultro.
Mercurius melior furto cunctatur, et haerens
Usque alium ex alio spectando praevidet ictum.
Saepe ille ex longo meditatus fata superbae
Reginae peditem perdendum comminus offert,
Dissimulatque dolos, mox poenitet, et trahit alto
Improbus, errorem fingens suspiria corde.
Jamque sagittiferi e dextro spicula cornu
Virginis in latus albentis tendebat. Id hostis
Haud primum sensit, peditemque trahebat in atram
Laeva aciem rerum ignarus. Verum improba cladem
Et tantas Erycina Venus miserata ruinas
Incauto juveni furtim tacito innuit ore,
Atque oculis (Phoebo nam forte adversa sedebat)
Nulla mora, ad nutus divae tremefactus Apollo
Constitit, atque oculis late agmina circumspexit:
Et subito insidias sensit, peditemque retraxit,
Quem contra impulerat dextra impiger, atque periclo
Reginam eripuit. Tum Maja Atlantide cretus
Littoreum caveae consessum vocibus implet,
Reginam captam ingeminans; fremit undique turba
Coelicolûm studiis variis; seseque tuetur
Phoebus, et his alto fatur de littore verbis:
Quae porro invidia est, dextram ludicra petenti
Praelia corrigere incautam, in meliusque referre,
Cum nec pacta vetent? Quodsi, Maja sate, posthac
Id sedet, omnino prohiberi, lege caveto:
Quique prior fuerit digitis impulsus in hostem,
Sive albus, piceusve fuat, discrimine nullo
Ille eat, et dubii subeat discrimina Martis.

Dixit, et haec toto placuit sententia circo
Coelicolis. Venerem in obtutu clam versus acerbo
Jupiter increpuit, nec sensit filius Arcas.
Sed puer ingemuit labefactus corda dolore
Ingenti. Vix se tenuit, quin ludicra castra,
Injectisque acies manibus confunderet ambas.

Gab er die Seinigen ohne Schutz dem Tode zum Raub hin.
Aber Mercur, an List überlegen, verzögert den Angriff,
Und bewahrt sich mit Vorsicht vor jeglichem drohenden Streiche.
Längst schon brütete er Verderben der stolzen Monarchin
Fernher und führte den Fußknecht oft ihren Schlägen entgegen,
Barg die List durch Bereuung des Zugs und durch Seufzer, die er, sich
Fehler anschuldigend, trugvoll aus tiefem Herzen heraufzog.
Jetzo nahm der Wurfpfeil des Schützen vom Flügel zur Rechten
Sich die Brust der weißen Monarchin zum Ziel. Dies bemerkte
Anfangs der Gegner nicht gleich und zog, unkundig des Schicksals,
Seinen Fußknecht zur Linken ins schwarze Feld hin. Doch Venus,
Die ein so großer Verlust und Schaden jammerte, zeigte
Vorschnell dem achtlosen Jüngling mit warnendem Lispeln und Winken
(Denn sie saß dem Apoll geradeüber) den Fehlzug.
Unverzüglich hemmte Apoll, durch die Winke der Göttin
Stutzig, den Schritt und überschaute den Stand seiner Völker,
Merkte bald die List und zog den Fußknecht zurücke,
Den er zur Rechten schon rüstig vorgerückt hatte und riß die
Königin aus der Gefahr. Da füllte der Enkel des Atlas
Mit lautschallenden Klagen den weiten Prachtsaal des Ufers.
„Sie ist verloren! die Königin ist verloren!“ Und ringsum
Wurde der Götter partheylicher Unwille laut; und Apollo
Nahm sich selber in Schutz und rief vom hohen Gestade:
„Wer darf das mir verargen, wenn ich im scherzenden Kampfspiel
„Einen Fehlzug der Hand abändre und glücklicher ziehe,
„Da kein Gesetz es verbeut? Soll das von nun an durchaus nicht
„Gelten, Mercur! so stell' ein Gesetz die eherne Regel:
„Daß der, welchen einmal die Hand dem Feinde entgegen
„Führte, er sey vom Heere der Weißen, oder der Schwarzen,
„Ohne Unterschied stehe den Kriegsgefahren zum Ziele!“

Also Apoll. Und sein Rath gefiel der Versammlung der Götter.
Jupiter aber wandte sich um und ertheilte der Venus
Einen Verweis mit finsterem Blick, daß Merkur es nicht merkte.
Aber dem Jüngling entfiel der Muth und ein Seufzer aus tiefer
Brust verrieth seinen Schmerz. Kaum hielt er die Hände zurücke,
Daß sie voll Unmuths nicht beyde Lager in Unordnung brachten.

Tum secum statuit furtis certare, dolisque
Omnibus, ac totis fraudes innectere castris.
Jam tum igitur juvenem pharetratum in praelia ducens
Cornipedis simulare gradus jubet. Ocius ille
Emicat, atque albae reginae fata minatur.
Non Phoebum latuere doli, subrisit, et ore
Versus adstantes: quamvis accommoda furtis
Mercurio sit dextra, inquit, fraudique dolisque
Callide Atlantiada invigilet; haud me tamen ultra
Fallere erit, jamque improbe iniquam corrige dextram.
Spectantum cunei ingenti risere theatro,
Atque Arcas, veluti deceptus imagine falsa,
Summisit buxum concesso in praelia gressu,
Arcum intendentem: vigilat jam cautus Apollo
Fraudesque insidiasque timens, occultaque furta.
Ille etenim persaepe, manu dum ducit in hostes
Alternam buxum, ius contra et foedera pacta
Implicitans celeres digitos duo corpora bello
Objiciat simul, observet nisi providus hostis.
Jamque equitem contra nigrantem candidus arcum
Intendens sese opposuit pharetratus, et arcet
Reginae jugulo intentum. Tum dexter oberrat
Huc atque huc elephas, niveisque exultat in armis,
Haeserat in medio, dominae regique minatus
Albus eques ratus impune, et jam sorte superbus,
Nequicquam spoliorum animum pascebat amore.
Non tulit hanc speciem juvenis pharetratus, et arcu
Contendit calamum, seseque immittit in hostem,
Fata licet pedes intentet, moriturus in armis
Insigni pro laude, alvo mediae haesit arundo
Stridula, et ima chalybs descendit in ilia adactus
Volvitur ille excussus humique, et calcibus auras
Verberat: in ventos vita indignata recessit.
Inde sagittiferum sternit pedes hunc, pedes alter
Hostili de plebe necat: pugna aspera surgit.
Turribus occurrunt ingenti mole elephanti.

Drauf beschloß er bey sich mit aller erfinnlichen Kriegslist
Und mit Schalkheit und Trug das feindliche Heer zu bestreiten.
Deshalb führte er nun den Bogenschützen ins Schlachtfeld,
Durch ihn nach Art des Ritters zu kämpfen. Urplötzlich enthüpfte
Dieser der Hut und bedrohte mit Tod die weiße Monarchin.
Phöbus merkte die List und lachte, und sprach, zu den Zeugen
Schnell sich wendend: Die Hand des Mercurs ist freylich zu Diebstahl
Und zu Tücken und Trug gewöhnt, und der Enkel des Atlas
Sinnet nur immer auf List: doch soll er nicht fürder mein Auge
Zu betrügen vermögen. Nimm, du Loser! den Zug nur zurücke!
Alle Zuschauer lachten auf ihrem Amphitheater,
Und Mercur, als hätte ihn ein Blendwerk getäuschet,
Zog den drohenden Schützen, der trugvoll sich vorgewagt hatte,
Wieder zurück; mit wachsamen Augen umblickte Apollo
Alles, aus Furcht vor Betrug und hinterlistigen Streichen.
Denn Mercur war im Stande, indeß er bald diesen, bald jenen,
Wider die Feinde führte, mit trüglich verschlungenen Fingern
Wohl zwey Streiter zugleich ins Treffen zu stellen, wofern nicht
Seines Gegners Vorsicht ihm diese Schalkheit verwehrte.
Jetzo trat mit gespanntem Bogen der Schütze der Weißen
Wider den schwarzen Ritter ins Feld und verwehrte den Schlag ihm,
Der dem Haupt der Königin galt. Drauf rückte der rechte
Elfe bald hierhin, bald dorthin, voll Trotz auf die blendenden Waffen.
Mitten im Feld hielt der weiße Ritter, sich schlagsicher wähnend,
Jetzo die Hut, bedrohte die Königin sammt dem Monarchen,
Und ergötzte sein Herz schon stolz an der herrlichen Beute.
Aber vergebens! der rüstige Schütze zerriß ihm den Plan, er
Stürzte, den Pfeil abschnellend, sich wuthvoll hin auf den Gegner,
Obgleich der Fußknecht ihm droht, nur um in den Waffen zu sterben
Ueber der rühmlichen That; in der Mitte des Bauches des Roßes
Steckte das schwirrende Rohr, der Stahl ins Geweide verkrochen,
Nieder stürzte das Roß, und schlug mit den Hufen die Lüfte
Und die zürnende Seele zerflatterte hoch in die Winde. —
Drauf schlug der Fußknecht den Schützen und diesen streckte ein andrer
Fußknecht der feindlichen Schaar hin; ein grimmiges Metzeln erfolgte.
Mit der Last ihrer Thürme begannen die Elfen den Angriff.

Saeva pharetrigeri contendunt spicula nervis,
Quadrupedumque gemit bicolor sub verbere campus,
Incaluêre animi parte ex utraque et in armis,
Concurrunt densi simul omnis copia gentis,
Albaeque piceaeque duces, ambaeque phalanges,
Confusaeque acies magno certamine totis
Densantur campis, virtus, fortunaque in unum
Conveniunt. Hi nunc victores agmina versa
Aequore agunt toto, versis referuntur habenis:
Nunc iidem variantque vices, et fluctuat omnis
Area bellorum: vasti velut aequoris undae,
Si quando inter se recluso carcere saeva
Bella cient animosi Euri, vertuntque profundum
Jonio in magno, aut undisono Atlanteo,
Alternos volvunt procurva ad littora fluctus.
At medias acies inter crudescit Amazon
Candida plena animis, multisque in millibus ardet.
Namque sagittiferum incursans, rediensque elephantem
Nigrantes sternit dextra, laevaque per alas
Fulminat, atque manu spargens hastilia saevit.
Bellanti dant tela locum, retroque residunt
Hinc atque hinc inimicae acies: per tela, per hostes
Illa ruit pulchram in mortem, simul ultima tentat
Castra fugae fidens, animosque in bella viriles
Saevae gerit, penetrat cuneos, aperitque viam vi.
Tandem fusca cohors, nigrantisque arbiter alae
Ipse etiam arma suae trepidus, viresque animosque
Virginis implorat, nulla est mora, fervida Amazon
Emicat, atque ardens, paribus se sistit in armis.
Quem primum hasta, aut quem postremum bellica virgo
Demetis, aut quot humi candentia corpora linquis?
Semianimes volvuntur equi niveique nigrique,
Et peditum cunei, dilectaque pectora Marti,
Aligera juvenes ineuntes bella sagitta.
Quis cladem fando illius, quis funera pugnae,
Prostratosque duces speret se aequare canendo?
Sternitur omne solum buxo, atque miserrima caedes

Mit dem befiederten Wurfpfeil die weithintreffenden Schützen,
Und vom Hufschlag der Roße ertönte das bunte Gefilde.
In den Kriegern der beyden Heere entbrannte der Muth, sie
Drängten, die Waffen im Arm, sich schaarenweise zusammen.
Beyde Feldherrn, der weiße und schwarze, mit ihren Phalangen,
Rückten unter einander gemischt auf dem weiten Gefilde
Gegen einander, begleitet von gleicher Tapferkeit und von
Gleichem Glücke. Die jetzo Sieger sind, jagen das flüchtge
Heer mit verhängten Zügeln umher auf dem ganzen Reviere.
Aber jetzt wechselt ihr Loos, sie weichen; es wanket das Kriegsglück,
Wie die Wogen des weiten Meeres, wenn tobende Stürme,
Ihres Kerkers erledigt, sich wider einander zum Kampfe
In dem Jonischen, oder in dem Atlantischen, Meere
Rüsten; sie wühlen den untersten Boden des zürnenden Meers auf
Und bewälzen das krumme Gestade mit wechselnden Bluten.
Doch am kühnsten durchstreift die weiße Monarchin die Schaaren,
Und bepflanzet vor allen den Pfad mit Lorbeern des Muthes.
Denn ihrem Anfall erlag der Schütze, dem Rücktritt der Elfe
Von den Schwarzen; dem Blitze vergleichbar durchfuhr sie die Reihen
Tödtend; der Speer ihrer Hand durchwütete alle Geschwader;
Pfeile machten der Heldin Platz und die Glieder der Feinde
Bebten auf allen Seiten zurück; durch Waffen, durch Feinde
Stürzte sie sich in den rühmlichen Tod; durch die Flüchtigkeit kühner,
Bricht sie sogar in die hintersten Glieder; bekämpft, wie ein Held, die
Feinde; zertrennt ihre Reihen und dringt mit Gewalt durch die Rotten.
Endlich erflehet die schwarze Schaar und der König der Mohren
Zaghaft die Hülfe des Heldenmuths und der mächtigen Waffen
Seiner Königin auch. Urplötzlich reißt sich die Heldin
Racheglühend hervor, in allem der Gegnerin Abbild.
Wer war der Erste, den du, erhabene Heldin, erlegtest?
Wen durchbohrte dein Speer zuletzt? wie viel Weiße erlagen? —
Halbtodt wälzten sich jezt die Roße der Weißen und Schwarzen,
Und die Rotten der Knecht' und des Mavors geliebteste Söhne,
Jünglinge, die mit befiederten Pfeilen den Zweykampf begannen.
Wer vermögt es, die Niederlagen und alle die Leichen
Und die gefallenen Führer der Schlacht der Nachwelt zu nennen?
Ganz war der Boden mit Leichen bedeckt, ein bejammernswerther

Exoritur. Confusa inter sese agmina caedunt,
Implicitaeque ruunt albae, nigraeque phalanges.
Sternuntur pedites et corpora quadrupedantum,
Nam versae inter se jactantes mutua tela
Foemineis ambae nituntur Amazones armis,
Usque adeo certae non cedere, donec in auras
Aut haec aut illa effundat cum sanguine multo
Saevam animam, sola linquentes praelia morte.
Interea amborum populorum rector uterque
Captivos hostes, et victa cadavera bello
Carcere servabant castris vicina, caventes,
Ne capti semel aut obita jam morte jacentes
In vitam revocati iterum certamina inirent.
At lateri innixus Phoebeo Threicius Mars
Junctus amicitia puero Arcadi, si quid amico
Fata sinant prodesse, animum per cuncta volutat.
Observatque omnes casus, tum corpora bina
Capta, pharetratum juvenem, peditemque nigrantes
Coetibus e functis jam vita, atque aethere cassis
Surripit, et castris rursum clam immittit apertis.
Ergo iterum gemini captivi praelia inibant.
Miscebantque manus animosi, atque arma ferebant.
Haud secus (ut perhibent) cum Colchis nacta cadaver
Aut virgo Massylla recens, cantuque triformem
Saepe ciens Hecaten, ac magni numina Ditis, *)
Falsam animam insinuat membris, aurasque loquaces:
Continuo erigitur corpus, loquiturque videtque,
Et vivos inter fruitur coelestibus auris.
Non tulit indignum facinus Junonia proles
Mulciber **) (ille dolum solus deprehendit) et ore
Inclamat, Phoebumque monet. Thrax palluit heros
Deprensus. Phoebo exarsit dolor ossibus ingens.
Tum Marti pater omnipotens iratus iniqua
Praesidia abduci, atque indebita corpora bello
Protinus e castris jubet, atque retexere falsos
Hinc atque inde ictus, et cuncta in pristina reddit.

*) Pluto. **) Vulcanus.

Haufe; denn handgemein wütete Heer gegen Heer; die Phalangen
Beyder, des weißen und schwarzen, berennten sich wechselnd einander,
Fußknecht und Körper der Roße wild unter einander geschichtet.
Denn die Heldinnen beyde, auf ihre Waffen stolzirend,
Griffen mit wechselnden Pfeilen sich an, zum Ziele sich nehmend,
Nicht zu weichen entschlossen, als bis die eine von Beyden
Ihre trotzige Seele mit Strömen von Blut in die Lüfte
Ausgehaucht hätte und nur mit dem Tode den Kampfplatz verließe.
Unterdessen bewahrten die beyden Beherrscher der Völker
Die gefangenen Feinde, so wie die gefallenen Streiter,
Unweit des Lagers in einem Gewahrsam; den Fall zu verhüten,
Daß nicht die Einmalgefangenen, oder die wirklichen Todten,
Wieder ins Leben gerufen, den Streit aufs neue begönnen.
Aber der Thrazische Mars, an Apollos Schulter gelehnet,
Hatte schon längst im Stillen erwogen, ob ihm nicht das Schicksal
Es verstatte, dem jungen Mercur, seinem trautesten Freunde,
Irgendwo nützlich zu seyn. Die Gelegenheit nutzend, entzog er
Jetzo zwey aus der Schaar der Gefangenen, den schwarzen Schützen
Sammt dem Fußknecht, die Beyde ihr Leben schon ausgehaucht hatten,
Und versetzte sie heimlich aufs neue ins offene Schlachtfeld.
Diese beyden Gefangenen eilten nun, wieder zu kämpfen,
Mischten voll Muth sich unter die Streiter und dachten auf Wunden.
So wie einst, nach der Sage der Vorzeit, Medea aus Colchis,
Dem eben erblichenen Leichnam durch Zaubergesänge
Und Gebete zur dreygestalteten Hekate und zum
Mächtigen Pluto ein täuschendes Leben und lispelnde Sprache
Eingoß: der Todte erhob sich, begann zu sehn und zu reden
Und bey Lebenden wieder der Oberwelt Luft zu genießen.
Aber Vulcan, der Juno Sohn, ertrug die unedle
That nicht. Denn Er nur hatte die Schalkheit bemerket. Er zeugte
Laut dawider und warnte den Phöbus. Ertappet erblaßte
Drob der Trazische Held. Den Apoll durchkochte der Aerger.
Da gebot der allmächtige Vater, voll Zorns auf den Kriegsgott,
Abzuführen sogleich und aus dem Lager zu weisen
Solch erschlichenes Volk, das für den Krieg nicht gehöre.
Die falschen Züge vernichtend stellt er den vorigen Stand her.

Jamque duces furiis ambo majoribus instant,
Reginasque ambas conversa per agmina miltunt.
Caede madent illae toto aequore fata ferentes.
Considunt tandem obversae, regesque tuentur
Quaeque suum, ecce autem bellatrix agminis albi
A tergo ferro invasit, stravitque nigrantem,
Ignaram; verum ipsa etiam cadit icta sagitta,
Ah misera! et spoliis haud longum exultat opimis.
Convertere oculos ambae hinc atque inde cohortes,
Atque acies lacrimis, et foemineo ululatu
Ambas incubuisse putes, dum funera ducunt.
Tum reges moestos ipsa ad praetoria densi
Agglomerant sese circum; timor omnibus idem
Incumbit, par tempestas, par hausit utrosque
Diluvium populos, et sunt sua funera cuique.
Haud prorsus tamen ambobus defecerat omne
Robur: opes restant, et adhuc intacta juventus,
Tres pedites tibi, Phoebe, sagittifer alter, et ingens
Bellua turrito dorso, totidemque tibi Arcas,
Excepto elephante, alta qui nuper in aula
Pace fruens cecidit positis inglorius armis,
Eminus aligera percussus arundine pectus.
Sed dexter tibi restat eques imperditus, hausit
Caetera bellantum Mars impius agmina, bellique
Alea florentes et desolaverat aulas.
At Cyllenaeo juveni spes occidit omnis.
Aestuat amissae gentis memor, et suspirat
Heröes magnos tot fato corpora functa.
Non tamen excedit pugna, fracta agmina bello,
Reliquias tenues immitis Apollinis astu,
Cautior in pugnam mittit, post funera tanta,
Si qua fata sinant gentis sarcire ruinas.
It nigrum campis agmen, stat ubique morari,
Fortunamque omnem tentare, aditusque nocendi.
Exultat contra non aequo praelia motu

7. Die Königinnen fallen.

Nun bekämpften mit größerer Wuth sich die beyden Monarchen
Und verschickten die Königinnen durch alle Geschwader.
Diese troffen vom Blut der im Schlachtfeld durchstochenen Gegner.
Endlich standen sie gegen einander und jede beschützte
Ihren König; doch siehe, jetzt fällt die Heldin der Weißen
Der Monarchin der Mohren, ehe sie sichs versieht, in den Rücken
Und erlegt sie. Doch stürzt sie auch selbst vom Schützen durchbohret,
O des Unglücks! und kann sich ihrer Beute nicht freuen!
Alle Cohorten kehrten den Blick auf die großen Gefallnen
Und ein jegliches Heer schien ganz in weibisches Heulen
Und in Thränen zerflossen, indem es die Leiche vom Feld trug.
Darauf drängten die Schaaren sich um das Zelt der gebeugten
Könige her, ein jegliches Heer war von Furcht überwältigt.
Eben dasselbe Gewitter und eben die nemliche Sündfluth
Schwemmte die Völker weg, ein jegliches zählete Leichen.
Doch noch waren sie Beyde nicht aller Kräfte beraubet,
Einige Rotten hatten sie noch, die kein Unfall betroffen;
Phöbus, dir waren noch übrig drey Streiter zu Fuß, noch der Schützen
Einer, auch noch der bethurmte Elfe! — Mercur, du erreichtest
Eben die Zahl; zwar fehlte der Elfe, der jüngst auf dem Posten
Friedlich noch stehend die Waffen unrühmlich hinwarf und stürzte,
Als der befiederte Pfeil von ferne die Brust ihm durchbohrte;
Aber du hattest doch noch zur Rechten den muthigen Ritter;
Alle übrigen Streiter — die hatte der wüthige Mars schon
Weggemäht und Verwüstung die blühenden Zelte verödet.
Dennoch war dem Jüngling Mercur die Hoffnung erloschen;
Kummervoll ob des Verlusts seines Volks erseufzte sein wundes
Herz und beklagte den Tod so vieler stattlichen Helden;
Aber das Feld verließ er drum nicht: er schickte die Reste des Kriegsheers,
Welche der List des bösen Apolls noch glücklich entronnen,
Sorgsamer wider den Feind, um nach so großen Verlusten,
Wenn es das Schicksal vergönnte, sich etwa Ersatz zu verschaffen.
Wieder ins Feld rückt sein schwarzes Heer, mit dem Vorsatz, zu stehen,
Tapfer sein Glück zu versuchen, und Wege zum Sieg zu erspähen.
Froheren Muths im Gefühl der überwiegenden Kräfte

Cynthius invadens; facies indigna cohortum,
Heu facies miseranda ducum! raro agmine aperta
Castra patent late, viduatae et civibus aulae.

Moerebant vacuis thalamis regnator uterque
Jam dudum exosi sine conjuge taedia lecti.
Primus amor maneat quamvis immotus utrisque,
Sors tamen ad nova conjugia, atque novos hymenaeos
Flectit iniqua. Igitur primum rex agminis albi
Reginae comites olim fidasque ministras
Regali invitat thalamo, quae funera moestae
Post fera bellatricis herae tela irrita bello
Jactabant acies inter, cuneosque nigrantes
Oppetere amissae dominae pro caede paratae.
Sed prius explorare ausus sedet, atque viriles
Cunctarum spectare animos, ut digna cubile
Intret in hostiles sedes, atque ultima castra
Hortaturque, jubetque supremam apprendere metam.
Nulli fas etenim regis sperare cubile
(Pacta vetant) nisi quae per tela invecta, per hostes
Transactis spatiis cunctis impune suprema
Attigerit prius adversi penetralia regis.
Arrexere animos famulae, pariterque per hostes
Limitibus properant rectis. Tamen ocior anteit
Tertia, quam dextro ducebat semita cornu,
Exultatque agitatque animo connubia regis,
Nam comites spe sublapsa cessere volentes.
Illa volat coeptis immanibus, addidit alas
Gloria praepetibus plantis, et plurima merces.
Nulla obstat mora: nec facinus prohibere tyranno
Cura nigro est, novaque ipse etiam connubia tentat,
Et vacuis thalamis alias inducere nuptas.
Ergo iter alternae accelerant, famulamque sinistram
Quarto limite agit, saltu sed tardior uno
Parrhasius juvenis, jamque imperterrita virgo
Candida, facta potens voti, penetraverat omnes

Leitet Apollo den Angriff. Doch ärmlicher Anblick der Rotten!
Kläglicher Aufzug der Führer! Im weiten Lager erscheinen
Einzeln die Krieger und schwach, und klein das Gefolge der Fürsten.

8. Beyde erwerben sich eine neue Königin.

Traurend im öden Gemach entbehren die beyden Monarchen
Ach, der Gattinnen längst und der Freuden der zärtlichen Ehe.
Unvergänglich zwar glüht die erste Liebe im Busen
Beyder, doch Beyden gebeut des Schicksals Härte, auf neue
Ehen bedacht zu seyn. Drum ruft der König der Weißen
Jetzo zuerst die sonstgen Gespielen, das treue Gefolge
Seiner Königin (die noch aus Gram um den Tod der geliebten
Herrscherin mitten im Treffen vergeblich die Pfeile verschossen,
Von der Begierde getrieben, den Tod der Gebieterin an den
Schwarzen Geschwadern zu rächen) in seinen fürstlichen Vorsaal;
Setzt sich, um sie zu prüfen und ihren männlichen Muth erst
Zu erforschen. Darauf ermahnt er, gebeut er, daß, welche
Sich von ihnen zur Würde seiner Gemahlin erheben
Wolle, durchs Treffen der Feinde sich bis zur obersten Stelle
Drängen müsse! denn Theil am Bette des Königs zu nehmen,
Dürfe sich Keine versprechen, die nicht durch Waffen und Feinde
Jeglichen Posten erstiegen und ohne Wunden sich in den
Pallast des feindlichen Königs hindurch gearbeitet habe.
Lüstern horchten die Jungfraun und drängen auf gradestem Wege
Zwischen den Feinden sich fort; doch zuvor eilt allen die Dritte,
Sie, die der rechte Flügel auf offenem Wege zum Ziel wies.
Von dem Gedanken entzückt, Gemahlin des Königs zu werden —
Denn der Hoffnung beraubt, gestanden die Beyden den Preis ihr —
Flog sie zu ihrem Wagestück fort; die Ehre beschwingte
Und die verheißene reiche Belohnung die eilenden Füße.
Nichts verhinderte sie; denn selber der schwarze Beherrscher
Sann auf keine Verhindrung des Frevels; die neue Vermählung
War auch sein Ziel, die Last des Witwerstandes zu enden.
Wechselnd beflügeln den Lauf die Kämpfenden. Schon hat die Jungfrau
An der Linken Mercurs den vierten Posten erreichet,
Doch noch fehlt ihr Ein Schritt; indeß schon die furchtlose Weiße,
Ihres Wunsches gewährt, die sämmtlichen Felder durchsprengend

Sedes, atque alacris meta consederat alta.
Tum rector jubet afferri sellamque, tiaramque
Extinctae ornatus, nec non fulgentia sceptra,
Dignaturque toro meritam, optatisque hymenaeis
Gaudet cana cohors, insultatque eminus atrae.
Haud lacrimas cohibet Maja satus, aethera voce
Incessens, pictosque a pectore rupit amictus.
Nigranti famulae tantum gradus unus ad ipsam
Restabat metam, ah miserae! sed limite recto
Turritus fera fata elephas impune minatur
Insurgens, si supremam contingere sedem
Audeat, et toto castra obsidet ultima tractu,
Et pavidam observans extremis sedibus arcet.
Interea nova regali dignata virago
Connubio exultans, toto dat funera campo.
Illam tollit honos novus, et fortuna tumentem
Fulminis in morem ruit, atque nigrantia saevit
Castra per, et sedes, ac sidera territat armis.
Horrescunt faciem invisam nigra agmina crudae
Virginis, atque imae exoptant telluris hiatus.
Diffugiunt trepidi vasto irrumpente fragore,
Hoste, metuque omnes acti glomerantur in unum,
Aulai in medio juxta latera ardua regis.
Haud secus alta boves sparsae per pascua quondam,
Ut sensere lupum venientem, protinus omnes
Conveniunt trepidae, et fortem facto agmine taurum
Ductorem armenti implorant, ipsique propinquant
Certatim inter se trudentes cornua rauco
Murmure, mugitu longe nemora alta resultant.
At regina furens trepidos toto agmine victrix,
Impingens in terga, ipsique ante omnia regi
Fata parans, pugnas alta ad praetoria miscet,
Nunc ruit huc, nunc huc, nunc et nisi laeva fuisset
Mens illi, poterat candentem invadere sedem
Limite in obliquum quarto, et concludere fauces.
Ultimus ille labor regi, gentique fuisset

Mit dem Entzücken des Siegs den Platz am Ziele erobert.
Gleich ließ der König den Thron, die Kron' und das blitzende Zepter,
Und den sämmtlichen Schmuck der verblichenen Königin bringen
Und erklärte sie für seine würdige Gattin.
Sein Volk jauchzte des glücklichen Bundes und höhnte die Mohren.
Da vermogt es Mercur nicht, den Thränen zu wehren. Er heulte
Laut in die Lüfte und riß das bunte Gewand von dem Busen.
Nur Ein Schritt noch, so stand auch die schwarze Zofe am Ziele.
Aber des Unglücks! da hielt mit seinem Thurme der Elfe,
Und bedrohte aus sichrer Burg die Verwegne mit grausem
Tode, wofern sie den obersten Posten noch frech zu betreten
Wage. Das ganze Bezirk des Hintergrundes des Lagers
Hielt er besetzt und verwehrte den Zugang in diese Reviere.
Unterdessen begann die neue Gemahlin des Königs,
Stolz auf die Würde, den ganzen Kampfplatz voll Leichen zu säen, —
Glück und die neue Ehre erweckten den schwellenden Stolz ihr, —
Blitzschnell durchfuhr sie die Reihen und tobte im Lager der Mohren,
Durch jeglichen Feldplatz; ihr Waffenblitz schreckte die Sterne.
Und vor dem wüthigen Blick der grausamen Heldin erbebten
Alle Schwarzen und wünschten, daß sie der Abgrund verschlänge.
Zitternd flohn sie davon vor ihrem Waffengeklirre
Und umdrängeten alle, von Furcht und vom Feinde gejaget,
Ihren König, im hocherhabnen Gezelt ihn zu schützen.
Also rennen bisweilen die auf der Weide zerstreuten
Rinder, bey Ansicht des kommenden Wolfes, vom Schrecken getrieben,
Haufenweise zusammen und wählen zum Führer der Heerde
Sich den tapferern Stier; mit vorgeschobenen Hörnern
Und mit heiserm Gebrüll wetteifern sie, ihm sich zu nähern;
Ringsum schallen die Hügel und Wälder von ihrem Gebrülle.
Aber die Königin wüthete siegreich im feindlichen Heere,
Fiel dem Feind in den Rücken und drohte vor allen dem König
Schrecklichen Tod, indem sie den Kampf bis zum Königsgezelt trieb.
Jezt flog sie hierhin, jezt dorthin, und jezt, wenn sie klüglicher sich des
Vortheils bediente, jezt konnte sie schreg in den schimmernden vierten
Posten sich werfen und jeglichen Paß zur Ausflucht versperren.
Dies, dies wäre der endliche Fall des Königs und seiner

Nigranti, et fatis Arcas lugeret iniquis.
Nempe erat hinc lethi facilis via in ilia regis,
Nec poterat quisquam se tantae opponere cladi.
Sensit Atlantiades tacitus, dubioque tremebant
Corda metu, accelerare hostem jubet improbus, ictum
Ne videat, verbisque rapit per inania mentem,
Castigatque moras. Adeon' iuuat usque morari,
Nec pudor est? quae tanta animis ignavia? sic nos
Increpitas semper cunctantes impiger ipse?
Scilicet exspectas, dum nox certamina tollat?

His actus peditem imprudens dum captat Apollo
Praeteriit fortunam, alacer vocem extulit astris
Laetitia exiliens Cyllenius. Inde periclo
Regem ipsum eripiens opponit Amazonis armis
Haud invitum equitem, qui saevos arceat ictus.
Tum secum meditans candenti lethum elephanti,
Qui meta arcebat famulam, ne regis iniret
Concessos thalamos, curvato perculit arcu.
Concidit, atque ictu tellurem bellua vasto
Pulsavit moriens, dum regi intentat Apollo
Nequicquam exitium. Tum metam impune ministra
Nigra tenet, (nec Phoebus obest) jam regia conjux.

Jamque alacres paribus certamina viribus ambo
Rursum ineunt, nuptasque ferunt in bella secundas.
Tum, quamquam ambiguae spes sint, incertaque belli
Alea adhuc, tamen ac si palmae certus, et omne
Discrimen positus sit supra, gaudia ficto
Ore puer Majae simulat, verbisque superbit
Improbus insultans, astus genus, et sua creber
Vocibus extollens albae premit arma cohortis.
Quem sic deprensa juvenis Latonius arte
Increpitat: nondum extremam dubio ultima bello
Imposuit fortuna manum, et jam voce superbis.

Krieger gewesen und Arcas mußte sein Unglück betrauern;
Denn von da stand der Weg zum Herzen des Königs dem Tode
Offen und niemand vermogte der Niederlage zu wehren.
Dies war den Blicken Mercurs nicht entgangen und peinliche Furcht durch-
Bebte sein Herz. Voll Schalkheit ermahnt er den Feind: doch zu eilen!
(Daß er den Vortheil nicht merke,) lenkt ihm die Gedanken vom Ziel ab,
Und verweist ihm das Zaudern: „wie lange gefällt dir das Zögern?
„Schämst du dich nicht? wie beschleicht denn die Trägheit dein Herz?
hast du selbst nicht
„Immer voll Eifers mein Zaudern gespornt, und nun zauderst du selber?
„Ha! du warteſt gewiß, bis die Nacht dem Kampfe ein Ziel setzt!“ —
Dadurch gereizt, schlug vorschnell Apoll den Streiter zu Fuß weg
Und verfehlte sein Glück. — Gleich hüpfte vor Freuden Mercur auf,
Jubelte: „Sieg!“ durch die Lüfte, entriß der Gefahr seinen König
Dadurch, daß er den harrenden Ritter der Lanze der Heldin
Eilig entgegen stellte, dem drohenden Stoße zu wehren.
Drauf erlegete er mit dem gekrümmeten Bogen
Jenen, längst bedroheten, weißen Elfen, der seiner
Zofe den vorher ersehnten Eintritt ins Königszelt wehrte.
Nieder stürzte der Unhold und unter dem schrecklichen Falle
Bebte die Erde. Vergebens hatte Apollo dem König
Tod und Verderben gedroht; die schwarze Zofe erreichte
Unverwehret das Ziel; selbst Phöbus verhinderte sie nicht;
Gattin des Königs ward sie.

9. Im fortgesetzten Kampfe büßt Apoll seine neue Königin ein.

Nun erneuerten Beyde mit gleichen
Kräften den Streit, auf die Hülfe der neuen Gemahlinnen kühner.
Und nun, so schwankend die Hoffnung, so trüglich der Ausgang des Krieges
Immer noch ist, erlog doch Mercur, als wär' er der Sieges-
Palme gewiß und vor allen Gefahren geborgen, auf seinem
Angesicht Freude, stolzierte als übermüthiger Sieger,
Höhnete bitter (auch das ist Kriegslist!) den Gegner und setzte
Gegen die seinigen oft die Kräfte des Feindes herunter.
Phöbus merkte die List und erwiederte strafend ihm also:
„Noch hat das Glück dem schwankenden Kampfe den endlichen Ausschlag
Nicht gegeben und du willst schon mit Triumphruf einhergehn?

Proinde mihi insulta, et tumidis reple omnia verbis,
Certa tuum annuerit tibi cum victoria Martem.
Sed jam nulla mora est: tua nunc irrita faxo
Dicta manu. Haec fatus reginam hortatur in hostes.
Continuo exoritur magnum certamen, et ingens
Hinc atque hinc rabies, dum fixum vincere utrisque
Audentes in tela ruunt, stat multus ubique
Terror, ubique pavor, mortisque simillima imago.
Nituntur cuncti adversi, seseque viro vir
Obtulit. Invigilant castris avertere pestem
Quisque suis, hostemque fugant, hostiliaque ipsi
Castra petunt, variantque vices, fortunaque ludit
Spe cupidos, et corda morae impatientia torquet.
Funera spargebat fuscae regina cohortis
Per medias animosa acies: non aemula contra
Opposuit sese virgo, sed calle per hostes
Secreto interea regis tendebat ad alta
Limina. Dum subito captis custodibus arcis
Irruit, atque aditus irrumpens obsidet aulam,
Intentatque necem regi. Tum nigra virago
Postquam altis vidit canam in penetralibus hostem,
Caede madens strages cito linquit et imperfecta
Funera, et acta pedem retro exanimata repressit,
Nec timuit mediam se certae opponere morti,
Et patriae, et trepido properans succurrere regi.
Hic aliud majus Phoebo, graviusque dolendum
Objicitur. Nam cornipedem Cyllenius atrum
Huc illuc agitans campo insultabat aperto.
Ardet equus saltuque furit, nec destitit ausis,
Donec reginae pariter, regique minatus
Optatam tenuit sedem, exitioque futurus
Aut huic, aut illi nigrantibus obstitit armis.
Ut vidit, tristi turbatus pectore Apollo
Ingemuit, largusque genis non defuit humor,
Et jamjam labi, atque retro sublapsa referri
Spes omnis, fluxae vires, aversa Deûm mens.

Spotte meiner erst dann, nnd erfülle mit Prahlen die Lüfte,
Erst wenn der sichere Sieg schon deine Waffen beglückt hat!
Doch was zögere ich? mit dieser Rechte entdeck ich
Deiner Prahlerey Ungrund!" — Drauf führt' er die Heldin ins Treffen
Und nun erhob sich ein bittrer Streit. Auf beyden Partheyen
Focht die tigrische Wuth. Der Beschluß der Führer: zu siegen,
Riß sie tollkühn den Waffen entgegen; auf allen Revieren
Starrte die Furcht und das Schrecken. Man sahe nur Todesgestalten.
Beyde strebten wider einander und Mann gegen Mann maaß
Seine Kräfte; ein jeder war sorgsam, vom Heer das Verderben
Abzuwehren, sie jagten den Feind und erdreisteten sich ins
Feindliche Lager, mit wechselndem Loos, und das Kriegsglück betrog die
Hoffenden oft und quälte die Ungeduld lange durch Zaudern.
Muthig mähte die Heldin der schwarzen Kohorten die Feinde,
Gleich der Halmensaat, weg; die Heldin der Weißen vertrat ihr
Achtlosscheinend die Bahn nicht, ihr Ziel war nur: durch die Feinde
Auf einem heimlichen Pfad bis in die erhabene Veste
Des Monarchen zu dringen. Jetzt stieß sie die Wache der Burg weg,
Drang hinein durchs erbrochene Thor und besetzte das Schloß und
Drchte dem König den Tod. Jezt ward es die Heldin der Schwarzen
Inne, daß sich die Weiße ins Zelt des Königs gedränget,
Und ließ pfeilschnell das Metzeln, die niederzuhauenden Gegner
Liegen und eilte ganz triefend vom Blut und hauchlos zurücke,
Um sich beherzt in die offenen Arme des Todes zu stürzen,
Und dem Vaterland und dem zitternden König zu helfen.
Aber jezt droht dem Apoll ein größeres Unglück und herbre
Kränkung: Mercur durchstreifte das offene Feld mit dem schwarzen
Ritter auf allen Puncten und höhnte die fliehenden Gegner.
Glühenden Muthes tobt er umher und enthielt sich nicht eher,
Als auf dem längst ersehneten Punct, wo er beyden, dem König
Sammt der Königin, nun mit Einem Hiebe den Tod drohn,
Und so entweder sie, oder ihn, zu erlegen vermogte.
Als Apoll das bemerkte, erschrak er und seufzete tief auf,
Und ein Strom von Thränen benetzte die Wangen desselben.
Denn nun wankte die Hoffnung, ihr Grund entrückte dem Fuße;
Abgespannt schwanden die Kräfte; die Götter waren ihm abhold.

Arcas successu exultans, ac munere divûm
Laetus, ovansque animum vocemque ad sidera tollit,
Et tandem rediit vigor in praecordia victo.
Protinus inclusam feriens sub tartara mittit
Reginam, et spoliis potitur non segnis opimis.
Tantum olli bellator equus cadit ilia fossus
Ultoris ferro regis, nondum tamen exspes
Phoebus abit, sed pugnat adhuc, atque agminis albi
Relliquiae pedites duo, et arcu insignis eburno,
Martis amor juvenis, nequicquam bella lacessunt.
Audentes facit amissae spes lapsa salutis,
Succurruntque duci labenti in funera, sed non
Talibus auxiliis, nec defensoribus istis
Tempus eget; toto Maja satus aequore saevit,
Instat vi multa nigra virgo, septaque regis
Circuit, excidium intentans, hac perfurit atque hac,
Nec requievit enim, donec certamine iniquo
Relliquias gentis candentis, et ultima bello
Auxilia absumpsit. Medio rex aequore inermis
Constitit amissis sociis, velut aethere in alto
Expulit ardentes flammas ubi lutea bigis
Luciferis aurora, tuus pulcherrimus ignis
Lucet adhuc Venus, et coelo mox ultimus exit,
Nulla salus illi superat, spes nulla salutis,
Non tamen excedit victus, sed claudere sese
Hostiles inter cuneos impune per enses
Actus avet, donec nusquam spatia ulla supersint
Effugiis. Nam si nemo illi fata minetur,
Nec superet sedes, quam impune capessere possit,
Nil tantorum operum impensis foret omnibus actum,
Sed labor effusus frustra, viresque fuissent,
Nec titulos quisquam, aut victoris nomen haberet.

Ueber den Fortgang entzückt und über die Hülfe der Götter
Fröhlich, erhob nun Mercur sein Triumphgeschrey hoch in die Lüfte
Und ins bange Herz kam ihm Muth und Leben zurücke.
Ungesäumt opferte er die umzingelte Heldin dem Tode,
Und bemächtigte sich in Eile der herrlichen Beute.

10. Mercur siegt.

Nur verlor er darob den Ritter; der König durchstach ihm
Rächend die Weichen; er sank. Indessen räumte Apollo,
Immer noch hoffend, das Schlachtfeld noch nicht; er bekämpfte die Feinde
Mit zwey Streitern zu Fuß und dem Schützen mit glänzendem Bogen,
Diesem Liebling des Mars; wiewohl mit fruchtloser Mühe.
Kühnheit kam in ihr Herz durch die volle Verzweiflung am Glücke;
Ihrem Führer zum Schutz erwählten sie Tod. Aber nunmehr
Heischte die Lage dergleichen Hülfe, dergleichen Beschützer
Nicht mehr. Mercur durchtobte nun siegreich das ganze Gefilde.
Seine Gemahlin drang mit Gewalt ein und schweifte ums Zelt des
Weißen Königs, Verderben drohend, und wüthete ringsum
Ohne sich Rast zu verstatten, bevor sie mit Uebermacht nicht noch
Alle Reste der Weißen bis auf den letzten Gehülfen
Hingestreckt hätte. Im Schlachtfelde stand auf der Mitte der König
Wehrlos und ohne Beschützer. So glänzt am erhabenen Himmel,
Venus, dein funkelnder Stern noch und tritt von demselben zuletzt ab,
Wenn der strahlende Wagen der rosenfarbnen Aurora
Jeden schimmernden Stern vom Himmelsgewölbe verscheuchet.
Glück ist nicht mehr sein Loos, nicht einmal die Hoffnung zur Rettung,
Dennoch weicht er noch nicht besiegt; er erwartet begierig,
Eingeschlossen zu werden, bis ihm kein Ausweg mehr übrig,
Wenn er sich wundenfrey durch die Schwerdter der Feinde gedränget. —
Denn, wenn keiner der Feinde ihn selbst mit dem Tode bedrohet,
Wenn Ein Posten noch ist, wohin er sich ungestraft rettet:
Dann ist mit allem Aufwand der größesten Mühe so viel als
Nichts gethan; die Arbeit und Kraft ist fruchtlos verschwendet;
Keiner erkämpfet dann Lob und keiner den Namen des Siegers. —

Ergo per vacuas sedes desertaque castra
Nunc huc, rursum illuc incertos implicat orbes
Diffugiens, niger insequitur rex aequore toto,
Atque fugae semper spatiumque abitumque relinquit.
Post ubi supremo tendentem limite gressum
Vidit, reginam sedes servare secundas
Jussit, ab angustis ne se ille abducere posset
Ordinibus, tantumque fugae misero ultima restat
Linea, tum sese contra niger aemulus infert
Dux gentis, propiore gradu, sedes tamen una
Alterum ab alterius contactu summovet usque.
Ut vero exultantem victus, et exspes
Constitit invitus, fortunam nacta virago
Extremam insiliit sedem, totoque minatur
Limite, nec misero restat locus amplius usquam.
Tandem illum surgens virgo crudelis in ensem
Immolat, et finem imposuit fors aspera pugnae
Ingenti superûm plausu, et clamore secundo.

Victor Atlantiades exultat littore toto
Improbus, et victo insultat, ridetque dolentem:
Quem pater omnipotens ad se vocat, et dat habere
Felicem virgam, qua puras evocet umbras
Pallenti Styge, ut infectum scelus eluit ignis,
Quaque Erebo damnet sontes, et carcere coeco,
Detque, adimatque oculis somnos, et funere in ipso
Lumina lethaeo claudat perfusa sopore.

Mox vero gratum ludum mortalibus ipse
Ostendit Deus, et morem certaminis hujus
Italiae primum docuit celebrare colonos.
Namque olim, ut perhibent, dilectam Scacchida, qua non
Inter Seriadas praestantior altera Nymphas,
Compressit ripa errantem, et nil tale putantem,

Darum wand er den Lauf durch die leeren Posten und durch das
Oede Lager und floh jezt hierhin und bald wieder dorthin,
Immer verfolgt auf der Wahlstatt vom schwarzen feindlichen König,
Doch so, daß er ihm immer noch Raum zum Rückzug verstattet.
Endlich als er bemerkte, daß er in den äußersten Posten
Eintrat, gebot er der Königin gleich, in den Posten des zweyten
Gliedes zu treten, damit er nicht wieder heraus aus dem engen
Paß sich stehle und nur in der äußersten Linie bliebe.
Darauf rückte der Führer der Mohren, voll Eifersucht eilend,
Näher wider ihn an, doch so, daß Beyde durch ein Feld
Von einander getrennt sich nicht zu berühren vermogten.
Als er nun endlich besiegt und ohne Hoffnung dem stolzen
Sieger im Angesicht stand, benutzte die Heldin den Zeitpunct,
Sprang in das hinterste Glied und bedrohete jeglichen Posten
So, daß dem armen Gefangnen kein Fußbreit zumWeichen vergönnt blieb.
Endlich schwang die grausame Heldin das Schwerdt auf des Königs
Haupt; und dies traurige Loos gab diesem Wettstreit das Ende,
Unter lautem Geklatsche und Beyfallrufen der Götter.

11. Jupiter gebietet, dieses Spiel den Menschen zu bringen.

Siegreich hüpfte der Enkel des Atlas umher am Gestade,
Spottete des Besiegten und höhnete seine Betrübniß.
Drauf rief ihn der allmächtige Vater zu sich und beschenkte
Ihn mit dem wirksamen Stabe, womit er die heiligen Schatten,
Welche das Feuer entsündiget hat, aus dem neblichten Styx ruft,
Und womit er die Sünder hinab in den Erebus, in den
Finstern Kerker treibt, — dem Stab, der den Augen den Schlummer
Gibt und verscheucht und im Tode sie mit dem Letheischen Schlaf schließt.

Bald drauf wies dies ergötzende Spiel der Erde Bewohnern
Dieser Gott selbst; er lehrte die Schäfer Italiens dieses
Kampfspiel nach alter Sitte auf ihren Fluren gebrauchen.
Als, nach der Sage der Vorzeit, er einst die liebliche Schachis,
Welche die stattlichste war von allen Serischen Nymphen,
An dem kleereichen Ufer, wo sie, solch Ereigniß nicht ahnend,

Dum pascit niveos herbosa ad flumina olores.
Tum bicolorem illi buxum dedit, atque pudoris
Amissi pretium vario ordine picturatam
Argentique aurique gravem tabulam addidit, usumque
Edocuit. Nymphaeque etiam nunc servat honorem,
Et nomen ludus, celebrat quem maxima Roma,
Extremaeque hominum diversa ad littora gentes.
Omnia quae puero quondam mihi ferre solebant
Seriades, patrii canerem dum ad flumina Serii.

Ihre Schwäne dahintrieb, im Taumel der Liebe umarmte:
Da gab er ihr den zweyfarbigen Burbaum, als Preis des verlornen
Kranzes, wie auch die Tafel mit bunten Feldern und reich an
Silber und Gold und lehrete sie den Gebrauch dieser Tafel.
Jezt noch ist dies Spiel ein Denkmal der Ehr' und des Namens
Dieser Nymphe; dies Spiel, das Vergnügen des mächtigen Roms und
Selbst der entlegensten Völker an allen Gestaden des Meeres.
Dies ists, was mir, als Knaben, die Serischen Nymphen erzählten,
Als an des heimischen Serius Bord ich die Musen behorchte.

BIBLIOTHECA
REGIA
MONACENSIS.

Verbesserungen.

Seite	Zeile		
16.	18.		statt desselben lies derselben
24.	8.	v. unten	st. T. A7 l. T. D7
28.	4.	″	st. Theil l. Abschnitt
29.	8.	″	st. der l. das
40.	1.	″	st. 1718 l. 1748.
55.	8.		st. König l. Königin
56.	5.	v. unt.	st. durch den l. von dem
66.	14.	″	st. die beyden l. einen der beyden
71.	8.	″	st. G7 l. G6 (in beyden Zügen)
76.	18.		ist F5 wegzustreichen.
80.	8.		st. beschäftigen l. beschäftigten
85.	16.		st. sind meine l. ist mein
88.	2.	v. unten	st. 8 l. 9.
96.	7.		st. S. D. F8 l. W. D. F8
99.	7.		st. B7 l, B8
107.	12.		fehlt bey beyden Zügen das †
108.	8.	v. unten	st. C6 l. C4
108.	6.	″	st. Dee l. Der
112.	1.		st. E4 u. E5 l. D4 u. D5
116.	4.		st. mehrerem l. mit mehrerem
129.	Col. 2	Z. 3.	v. unt. st. Ee l. Er
133.	″	1 ″	2. st. E7 - F5 l. E7 - E5
139.	″	1 ″	1. st. F2 - F3 l. G4 - G5
141.	″	1 ″	4. st. S. l. Spiel.
143.	″	2 ″	9. st. oben l. hernach
151.	″	2 ″	4. st. urn l. nur
154.	″	1 ″	15. ist d.* wegzustreichen
157.	″	1 ″	10. v. unt. st. K. l. L.
161.	″	1 ″	10. st. C3 l. B3
161.	″	2 ″	7. der Zug des S. L. C8-G4 muß erst nach der folgenden Anm., welche zum Zuge des W. gehört, kommen.
162.	″	1 ″	9. st. 25. Spiel l. 27. Spiel II. Veränd.
174.	″	2 ″	9. st. G8 - F7 l. G8 - E7
181.	″	— ″	12. st. D. D2-D3 l. D2-D3
189.	″	2 Zug	43. st. F8 l. G8
193.	″	1 Zeile	11 st. S. l. W.
213.	″	1 ″	7. st. B4 l. E5
216.	″	2 ″	5. st. D4 - D5 l. E4 - E5
″	″	″ ″	6. st. C6-D5† l. D6-D5

Seite	Col.	Zeile	
219.	2.	7.	v. unt. ist um Stein wegzustreichen
224.	2.	9.	ist das † wegzustreichen.
″	″	10.	st. C3 - D4 l. C3 - D4†
226.	1.	1.	sind die Klammern wegzustreichen.
238.	2 Zug	17.	st. E7-G5† l. E7 - G5†*
240.	Zeile	5.	fehlt hinter „Fall" das (E.)
270.	Col. 1.	Zeile	11. v. unt. st. E5 l. E5†
274.	″	2.	nach II. Veränd. fehlt (I.)
283.	Bey dem 3 und 5 Zuge des W. sind die Anm. verwechselt. Bey Zug 3 muß sie heißen: Der bessere Zug wäre D. D8-E7, um zu verhindern, daß ich nicht auf der Mitte Zwey Bauern festsetze. Denn ich kann alsdann D2 - D4 nicht ziehen, ohne meinen Bauer E4 zu verlieren. Siehe I. ꝛc. Bey Zug 5. aber: Oder, um den Springer anzugreifen (welches zugleich beweiset, daß der 3. Zug des S. nicht der beste war) E4 - E5. Siehe II. Veränd.		
291.	Col. 1.	Zug	12. ist das Lr. wegzustreichen.
295.	″	2.	Zeile 8. st. G1 l. F4
297.	″	2.	Zug 23. Anm. st. Um meinen l. Um im folgenden Zuge meinen.
298.	Spiel	88.	Zug 1. st. E2-E2 l. E2-E4
207.	Col. 2.	Zug	26 S. fehlt das * zu D. D3 - E4
313.	″	1.	Zeile 6. st. Er konnte E5 l. Er konnte ihn nach E5
318.	″	1.	Zug 9. fehlt zum Zuge des W. das *
321.	″	1.	Zeile 11 v. unt. st. E5 l. B5
323.	″	2.	″ 2. fehlt hinter „besser" Siehe IV. Veränd.
327.	″	1.	″ 3. st. Bauer l. Bauer B2
339.	″	2.	″ 2. v. unt. st. Bauer l. Bauer C5

Seite	Col.		
340.	1.	Zug 30 und 33.	st. S. l. Sr.
341.	1.	″ 21.	st. † l. *
″	2.	Zu der Anm. beym 16 Zuge fehlt: (Einen bessern Zug hätte Phil. den S. mit S. B6 - C4* thun lassen.)	
344.	1.	Zeile 1.	st. unnützerweile l. unnützerweise
345.	1.	Zug 25 ist das † wegzustreich.	
″	2.	Zeile 6.	st. meinen Bäuer l. einen meiner Bauern.
348.	1.	Zeile 4. des Zusatzes	st. Königsläufers l. Königsspringers
″	2.	″ 18.	st. Sr. G1 - F3 l. S. B1 - C3

Seite	Col.		
348.	2.	Zeile 19.	st. G1 l. B1
349.	1.	Zug 15.	ist die Anm. hinzuzufügen: Oder auch L. E6 - B3 †
350.	1.	Zug 2. in der Anm.	st. am Ende des Spiels l. S. 354.
352.	1.	Zeile 5.	st. nicht l. dagegen sehr
353.	1.	″ 5.	st. erstickten l. baldigen
362.	2.	Zug 28.	st. B2 - B3 l. B3 - B4
363.	2.	″ 52.	st. C6 l. B6
365.	1.	″ 16.	des W. fehlt †
″	2.	″ 21.	des W. fehlt †
376.	2.	Zeile 8. unt.	st. II. Veränd. (II) l. II. Veränd. (I.)

Zweyter Theil.

Seite	Col.		
5.	2.	Zug 11.	fehlt †
″	″	″ 14. Anm.	st. C7* l. C7†*
7.	1.	Zeile 12.	st. gewonnen l. genommen.
″	″	die Anm. zum 11 Zuge fällt weg	
″	″	Zeile 5. v. unt.	st. E5 l. F4
9.	2.	″ 1.	st. XI. l. IX.
″	″	″ 6,	st. mir l. mit
11.	1,	″ 1.	st. (IX.) l. (VIII.)
″	2.	Zug 11. Anm. Zeile 1.	st. E4 l. E5
14.	2.	Veränd. III. Zug 33. Anm. Zeile 1.	st. G8 l. H8
21.	1.	Zug 3. Anm. Zeile 2.	st. E4 l. E5
22.	1.	″ 15. Anm. Zeile 1.	fällt † weg
″	″	Zeile 2. v. unt.	fällt S. weg
25.	1.	Zug 6.	st. D5 l. D3
26.	2.	Zug 38. S,	st. D6 - E6 l. K. D6 - E6
29.	1.	Zeile 6.	st. H4† l. H4†*
″	1.	Zug 8. S.	st. C7 - C6 l. D5 - C4†, wogegen der eingeklammerte Zusatz in der Anm. zum 13 Zuge wegfällt.
40.	1.	Veränd. III. Zug 6.	st. E5 l. G5
″	″	″ 9.	st. E5 l. G5
″	″	″ Anm. Zeile 4	st. E5 l. G5

Seite	Col.		
40.	1.	Veränd. III. Zug 10.	st. D4 - E5† l. H4 - G5†
″	″	″ 13.	st. G8 l. G1
43.	1.	Zug 12. Anm. Zeile 5	st. G5 l. F5
44.			Seitenzahl st. 34 l. 44.
45.	1.	Zug 12. Anm. Zeile 3.	st. 3. l, 11
49.	1.	Zeile 3. v. unt.	st. D8 l. A8
51.	1.	Zug 13.	st. G4 l. H4
″	″	″ 17.	W. fehlt †
53.	1.	″ 29.	st. H6 l. G6
55.	1.	″ 11. Anm. Zeile 2.	st. seinen l. seinem
56.	1.	″ 17.	fehlt *
″	2.	″ 44. Anm. Zeile 3.	st. im folgenden Zuge l. bald
57.	2.	Zeile 1.	st. (I.) l. (II.)
58.	1.	″ 12,	st. wenigsten l. wenigstens
59.	2.	Zug 7. Anm. Zeile 4.	st. anstatt meines Thurms l. für seinen Thurm.
63.	2.	Zeile 3.	st. vorigen l. 144.
65.	1.	Zug 8. Anm. Zeile 3.	st. ich l. er
69.	2,	″ 25.	st. H6 l. H5!
72.	1.	″ 13.	fällt die Klammer weg
77.	1.	″ 6. Anm. Zeile 3.	st. III. l. II.
80.	2.	Zeile 5. v. unt.	st. XI. l. IX.
82.	1.	Zug 4. Anm. Zeile 5	fällt l. weg

Seite	Col.	
86.	1.	Zeile 1. v. unt. fällt I. weg.
87.	1.	〃 6. st. F2† l. F2†*
〃	2.	Zug 7. st. G6 l. H6.
88.	1.	〃 7. st. D2 l. H2
90.	1.	Sp. 168. Zug 3. W. fehlt †
92.	1.	Zug 13. S. fehlt *
97.		Zeile 3. v. unt. st. 3 l. 5
101.	2.	Zug 12. Anm. Zeile 2. fällt K. weg
〃	〃	〃 1. st. A7 l. A8
102.	1.	〃 6. st. C6 l. D6.
103.	1.	〃 5. Anm. Zeile 3. fällt „H6, oder" — weg
105.	1.	〃 20. st. C5 l. C3
〃	〃	Veränd. II. Zug 6. st. B2 l. B3
106.	2.	Zug 13. st. H7 l. H6
111.	2.	Zeile 1 bis 3 sind wegzustreichen und dafür zu setzen: „Hätte ich aber einen Läufer von der Farbe des Eckfeldes gehabt, so würde ich gewonnen haben, weil dieser dem feindl. Könige das Eckfeld versperrt hätte."
〃	〃	Spiel 10 fehlt die Ueberschrift: „Ein Springer und ein Bauer allein."
113.	2.	Zeile 6. st. C6 l. D6
116.	1.	Zug 15. W. fehlt †
118.	1.	Zeile 10 〃 15 statt „Hätte er — versperren" besser: Auch konnte er G4 - G3 ziehn. Ich würde zwar H2 - G3† dagegen ziehn; aber er würde nicht wiederschlagen, weil sonst mein König Zeit bekommen würde, ihm die Dame zu versperren, sondern H4 - H3 ziehen.
119.	1.	Veränd. Zug 3. st. F3 - F4 l. E3 - F4
〃	2.	Sp. 17. fehlt die Ueberschrift: „Fünf Bauern gegen eben so Viele."
122.	1.	Zeile 1 u. 2. st. D. F6 - F5 * l. K. E6 - F5 und der Gegenzug des S. sowohl, als der Zug 13 fällt weg.
〃	〃	Zug 13. der zweyte Satz der Anm. muß so abgeändert werden: „Hätte sich der Thurm an der Seite des feindl. Königs auf H4, anstatt auf H7, befunden, so würde er dagegen mit T. H4 - F4 Schach geboten haben, und hätte ich den Thurm geschlagen: so wäre er nur pat geworden (s. Anm. zum 5. Zuge); wo nicht, das Spiel unentschieden gemacht haben, da er die Königin nimmt, wenn ich meinen König zurückziehe.
123.	1.	Zug 4 S. Anm. st. Den den l. Denn den
〃	2.	Zeile 11. v. unt. st. D3 l. G3
〃	〃	〃 4. v. unt. st. B6 l. B7
125.	1.	Zug 6 S. die dazu gegebene Anm. fällt weg, und anstatt derselben: Um nicht durch L. G3 - D6*, und hernach durch T. G4 - G8*, und T. G8 - F8†* mat zu werden. — Zieht er aber, um den Läuferzug zu verhüten, T. F3 - G3, so werde ich T. G4 - H4 ziehn und im folgenden Zuge das Mat geben.
〃	〃	Zug 7. S. st. K. l. T.
〃	2.	〃 10. st. G8 - G1 l. G8 - G1†
126.	1.	〃 15. st. F8‡ l. F8†‡
127.	2.	〃 9. Anm. Zeile 3. st. 14. l. 13.
128.	1.	〃 14. st. D3 l. D4
〃	〃	Zeile 11. st. D. l. D.
132.	2.	〃 12. ist zu den Worten „der Königin" hinzuzusetzen: wie auch der Springer.
133.	2.	Sp. 26. fehlt außer der Ueberschrift: „Ein Läufer und Drey Bauern gegen Einen Läufer" — noch die Bemerkung: „Ein Spiel dieser Art bleibt unentschieden, oder wird pat, wenn die Läufer von verschiedener Farbe sind."
134.	1.	Zeile 1. v. unt. die Worte: „wenn der S. mit — geboten hätte", sind wegzustreichen.
135.	2.	Sp. 28. fehlt die Ueberschrift: „Ein Läufer und Zwey Bauern gegen Einen Springer."
138.	1.	Sp. 30. fehlt die Ueberschrift: „Ein Thurm und Zwey Bauern gegen Einen Thurm.
〃	〃	Zug 2. st. E8 - E7 l. E8 - E7†

Seite	Col.	
138.	2.	Sp. 31. fehlt die Ueberschrift: Zwey Thürme gegen Thurm, Springer, Zwey Läufer und Zwey Bauern.
〃	〃	Zug 2. st G6* l. G6†*
143.	2.	Zeile 3. v. unt. st. C2 l. C2†
〃	〃	〃 2. v. unt. st. D4 l. D4†
144.	1	〃 5. Zug 4 ist das † wegzustreichen
〃	〃	Sp. 36. fehlt die Ueberschrift: „Ein Springer und Ein Bauer gegen Drey Bauern" und am Ende dieses Spiels die Anmerkung: Der S. zieht nun C3 - C2 und wird pat. Hätte er aber diesen Zug, statt seines 8. Zuges, gethan, so würde er verloren haben, weil ich dann nicht H4 - G5†, sondern H4 - H5, gezogen, und durch eine neue Königin ihn mat setzen würde.
〃	2.	Sp. 38. fehlt die Ueberschrift: „Ein Springer und Drey Bauern gegen Fünf Bauern."
146.	1.	Veränd. Zug 2. W fehlt das †
〃	2.	Zeile 14. v. unt. st. E5 - E4 l. E4 - E5
148.	1.	Sp. 43. fehlt die Ueberschrift: „Ein Springer unb Sechs Bauern gegen Dieselben."
〃	2.	Zug 8. S. st. D7 l. E7
149.	1.	〃 9. S. D7 - C7 l. E7 - F7
〃	〃	〃 10 S. st. C7 - C6 l. F7 - E6
〃	2.	Sp. 45. fehlt die Ueberschrift: „Zwey Springer, Ein Läufer und Bauer gegen Königin und Einen Bauer."
150.	1.	Zeile 12. st. Weiß. Schwarz l. Schwarz. Weiß.
151.	1.	Die beyden „Stellungen" müssen mit 1 und 2 bezeichnet werden.
152.	1.	Sp. 49. fehlt die Ueberschrift: „Ein Thurm gegen die Königin und Jeder Drey Bauern."
158.	2.	Zug 21. fehlt *
162.	1.	Zeile 4. v. unt. st. D7 l. D6
163.	2.	〃 6. v. unt. st. † l. ‡
166.	1.	〃 5. fällt D. weg
169.	1.	Sp. 68. Zug 2. W. st. H6* l. H6†*

Seite	Col.	
170.	1.	Zug 2. st. D4 l. D3
〃	2.	Zeile 13. v. unt. der Anm. ist hinzuzufügen: Denn der Zug D. D2 - D6 könnte ihn doch nicht retten
172.	2.	Zeile 5. st. † l. ‡
173.	1.	〃 12. Zug 4. st. † l. ‡
174.	1.	〃 4. st. D. D1 l. T. D1
175.	1.	〃 2. Zug 5. W. st. F6* l. F6†*
〃	〃	Sp. 88. Zug 2. Anm. Zeile 2. st. B1 l. B1†
176.	1.	vor 90. Sp. fehlt *, so wie auch
〃	2.	vor 92. Sp.
179.	2.	Zeile 4. st. † l. *
182.	2.	〃 2. v. unt. st. D6 l. D6†
183.	2.	〃 1. v. unt. fällt † weg
184.	1.	〃 7. fehlen die Klammern
〃	〃	〃 10. st. A5 l. H5
〃	〃	〃 12. diese Anm. gehört nicht zum Zuge 6 S. sondern zu 6 W.
〃	2.	〃 1. v. unt st. H7 ‡ l. H7†‡
187.	1.	〃 4. v. unt. fehlen zum Zuge des S. die Klammern.
〃	2.	Veränd. Zug 4. fällt † weg
〃	〃	Zeile 5. v. unt. st. E4 l. D4
188.	2.	vor Sp. 119. fällt * weg
191.	2.	Zug 4. Anm. Zeile 2. st. D6 l. D6†
192.	1.	Zeile 6. Zum Zuge 6 W. fehlt die Anm.: Zöge ich statt dessen T. B7 - D7*, um seinen Läufer D8 zu nehmen, so hätte ich meine Absicht verfehlt.
〃	〃	Zug 2. S. fehlt †
〃	〃	Zeile 2 u. 1. v. unt. Vor dem letzten Zuge Beyder ist noch ein Zwischenzug möglich, so daß man lesen muß: 5. - - D. F2 - C2* 6. L. D1 - C2†* K. A4 - A3 7. S. C7 - B5‡
〃	2.	Zur Anm. am Ende des 126. Spiels ist noch folgende Veränderung zu setzen, welche eine Verbesserung der Stellung des Stamma unnöthig macht, und Herrn Zoega von Manteufel zum Verfasser hat.

Weiß.	Schwarz.
1. T. E7 - E8*	L. H4 - D8
2. T. E8 - D8†*	K. B8 - B7
3. S. D5 - B4*	C7 - C6

Hier kann er auch entweder D7 - D5 ziehn; dann spiele ich D. D3 - D5†*; er deckt mit C7 - C6 das Schach und ich gebe mit D. D5 - C6† schon im 5. Zuge das Mat; — oder er kann den Läufer schlagen, aber dann ziehe ich sogleich D. D3 - A6‡.

4. T. D8 - D7†*	K. B7 - C8

Er darf weder auf B8 ausweichen, noch meinen Thurm schlagen, weil er sonst einen Zug früher mat würde.

5. T. D7 - D8*	K. C8 - C7

Auch auf B7 rettet er ihn nicht. Denn ich ziehe L. F3 - C6†*, und dann D. D3 - D6‡.

6. D. D3 - D6*	K. C7 - B7
7. D. D6 - C6†‡	

Oder auch L. F3 - C6†‡

Seite Col.

195. 1. Zug 7. st. † l. ‡
" 2. Zeile 6. st. B3 l. B2
" " " 15. v. unt. st. 214 u. 215 l. 215 und 216
196. 1. Zug 8. st. B3 l. B2
197. 1. Zeile 4 fallen d. Klammern weg
" 2. " 9. st. C8 l. C6
" " " 10. fallen die Klammern weg
198. 1. " 9. st. B7 l. A7
" " " 14. st. C7* l. C7†*
" 2. " 16. v. unt. fällt das * weg
199. 1. " 1. zum Zuge 3 W. fehlt das †
" 2. " 3. v. unten ist „Oder L. A3 - C3*" wegzustreich.
" 2. Sp. 136. fehlt der erste Zug des S.: L. B6 - C7†
200. 2. Zeile 10. st. D7 - D8 l. D7-D8*
" " " 11. st. H5 - H8 l. H5 - H8*
203. 1. " 15. hinzuzusetzen: und eines Thurms
208. 1. " 14. hinzuzusetzen: und eines Springers
210. 1. Zug 1. fällt das † weg.
" " Zeile 12. v. unt. st. obigen l. nun den

Seite Col.

210. 1. Zeile 10. v. unt. st. oben l. unten
" 2 " 14. fällt „obigen" weg
213. 1. Zug 2. S. Anm. Zeile 2. st. G3† l. G3†*
" 2. Zeile 3. v. unt. sind die Worte: „da ich — habe" wegzustreichen
216. 1. " 8. v. unt. st. C6 - B7 l. C6 - A8
217. 1. Zug 9. st. B6 l. E6
" 2. Zeile 11. Zug 6. st. F6 l. F6†
219. 2. der letzte Satz der Vorerrinerung: „Zieht aber 2c." gehört nicht hieher, sondern nach dem 1. Zuge des S.
221. 1. Zeile 2 " 5 fällt weg.
224. 1. " 13. fällt I. weg
" 2. " 1. desgleichen
" " Zug 3. fallen die Klammern weg
" " " 6. Anm. Zeile 4. st. A8 l. A8*
226. 1. Sp. 166. die Anm. beym Zuge 2 W. gehört nicht hieher, sondern zu 1 S.
227. 1. Zeile 9. st. A6 l. A8
228. 2. " 7. st. C8‡ l. C8†‡
229. 1. Zug 3. S. fehlt †
230. 1. Zeile 10. st. * l. ‡
231. 2. " 5. st. F4* l. F4†*
232. 1. " 8. fehlt †
" 2. " 13. st. er diesem l. er in diesem.
233. 1. " 10. st. G7‡ l. G7†‡.
" " " 16. v. unt. st. „Stamma will — Pat" l. Stamma bringt dieses Spiel zu einem Pat.
234. 1. vor 177. Sp. fehlt *
239. 1. Zeile 1. v. unt. fehlt †
243. 2. " 8. Zug 3 W. fällt † weg
246. 1. st. III. Veränd. l. II. Veränd.
248. 1. Zeile 1. st. D6 l. D6†
" " " 12. st. D6 l. B6
" 2. Zug 1 S. fehlen die Klammern
249. 2. Zeile 8. Zug 1. S. desgleichen
251. 1. " 6. st. A8‡ l. A8. D.‡
252. 1. " 11. st. D7* l. D7†*
253. 2. " 11. st. H1‡ l. H1†‡
255. 2. " 4. v. unt. st. E8‡ l. E8†‡
259. 2. Zug 6 S. fehlt †
260. 2. Zum 208 Sp. fehlt die Ueberschrift: Aufopferung eines Thurms, um die feindl. Königin zu gewinnen.

Seite Col.
261. 1. Zug 1 S. fehlt †
264. 1. Zeile 6. st. Springers l. Läufers
" 2. vor 215. Sp. fehlt *
265. 1. Zeile 2. Zug 3. S. fehlen die Klammern
" " vor 216. Sp. fehlt *
" 2. Sp. 217. Zug 2. S. fehlen die Klammern
" " Zeile 1. v. unt. st. C5* l. C5†*
266. 2. " 5. v. unt. st. F3 l. F4
267. 1. " 3. Zug 5. S. fehlen die Klammern.
" " " 4. v. unt. st. Weiß. Schwarz l. Schwarz. Weiß.
268. Spiel 225. In der Stellung sowohl, als in dem Spiele selbst, ist Lr. u. L. mit einander zu vertauschen.
269. Die hier allegirten Speilendungen sind von dem 5 bis 8 Fall an falsch und dahin zu ändern:
Fall 4: st. 274 " 281. l. 275 " 280
5: st. 282. 283 l. 281
6: st. 284 l. 282
7: st. 285 " 290 l. 283 " 288
8: st. 291 " 302 l. 274. 289 " 302
271. 2. Sp. 232. Zug 3. S. fehlen die Klammern
274. 2. Zeile 8. st. B4‡ l. B4†‡
279. 2. " 4. v. unt. Zug 1. S. fehlen die Klammern
281. 1. Zug 2. S. desgleichen.
283. 2. Zeile 14. G1 l. H1.
285. 1. Zug 3. S. st. B3† l. B3†*
" 2. Zeile 2. v. unt. st. er l. ich
286. 1. Zug 3. S. fehlen die Klammern
" 2. Zeile 6. st. F4 l. F3
" " " 7. st. H4 l. H3
288. 2. " 1. st. 82 l. 28.
289. 1. " 8. fehlen die Klammern
293. 1. Sp. 280. Zug 4. S. desgl.

Seite Col.
293. 2. Veränd. II. Zug 5. S. fehlen die Klammern
297. 2. Zug 27. W. desgl.
" " " 34. S desgl.
299. 1. Veränd. II. Zug 35. W. desgl.
300. 1. Zug 37. S. desgl.
" 2. Zeile 3. st. D7 l. F7
" Veränd. IV. Zug 39. S. fehlen die Klammern.
301. 1. Zeile 11. st. G2 l. F2
" " Zug 36. S. fehlen die Klammern
303. 1. Zeile 18. v. unt. Zug 44., W. fehlt *
306. 1. Zug 21. S. fällt K. weg.
308. 2. Zug 11 W. st. E6 l. F6
309. 2. Zeile 4. Zug 3. S. fehlen die Klammern.
310. 2. Sp. 303. Zug 6. S. fehlt †
313. 1. Zug 2. W. fehlt *
316. 1. Zeile 4. v. unt. st. 299. l. 302.
" " " 2. " st. 298. l. 301.
" 2. " 2. st. 300. l. 298.
" " " 14. st. 301. l 299.
" " " 12. v. unt. st. 278. l. 277.
" " " 11. " st. 302. l. 300.
317. 1. " 3. st. 282. l. 283.
318. 2. " 18 st. 280. l. 279.
319. 1. " 16. st. 278. l. 277.
" " " 22. st. 301. l. 299.
" 2 " 14. st. 279. l. 278.
" " " 4. v. unt. st. 302. l. 300.
320. 2. " 6. st. 299. l. 302.
" " " 3. v. unt. st. 277. l. 282.
321. 1. " 1. st. 298. l. 301.
" 2. " 5. st. 277. l. 282.
" " " 14. v. unt. st. 300. l. 298.
322. 1. " 1. st. 281. l. 280.
" " " 19. st. 283. l. 281.
" " " 11. v. unt. st. 283. l. 281.
323. 1. " 1. st. 280. l. 279.
" " " 8. st. 281. l. 280.
" 2. " 8. v. unt. st. 282. l. 283.

Seb. Simmel & Sohn
Buchbinderei
München

BSB Bayerische StaatsBibliothek
MDZ Münchener DigitalisierungsZentrum Digitale Bibliothek

Koch, Johann Friedrich Wilhelm,

Codex der Schachspielkunst nach den Musterspielen und Regeln der grössten Meister

Bd.: 2

Magdeburg 1814

Gymn. 43 d-2
urn:nbn:de:bvb:12-bsb10431660-0